


**TAM SÜRÜM 7 KLASİK OYUN CD'MİZDE**

# PC GAMER TÜRKİYE

**Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi**

## İNCELEMELERDE BU AY

- IMPERIUM GALACTICA II
- SUZUKI ALSTARE
- 10 SIX
- STAR TREK ARMADA
- EURO 2000
- TACHYON THE FRINGE
- MONOPOLY
- HARD TRUCK 2
- NASCAR 2000
- ROLLCAGE II
- ARMIES OF ARMAGEDDON
- FLYING HEROES
- EVOLVA
- LEMMINGS REVOLUTION
- MARTIAN GOTHIC
- MESSIAH

*...VE DAHA FAZLASI*

# DÜNDEN BUGÜNE KLASİK PC OYUNLARI

kenan9593

- > DUKE NUKEM FOREVER
- > FREELANCER
- > X-COM ALLIANCE
- > DEUS EX
- > ALONE IN THE DARK 4
- > LINKS 2001
- > 4X4 EVOLUTION
- > FREEDOM RIDGE
- > ULTIMA ONLINE 2
- > NFS: MOTOR CITY
- > ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 20007 • TEMMUZ 2000
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 5.99$ (3.750.000 TL)
ISSN 1302-0129




**CD-ROM HEDİYELİ**

**ARTI**



**MORROWIND** Detaylı İlk Bakış



**GeForce2 GTS, Voodoo 5'e** Karşı

**MESSIAH & STAR TREK ARMADA** Tam Çözümler

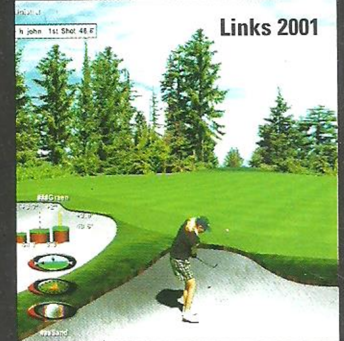
PC GAMER TÜRKİYE
SAYI 22 · TEMMUZ 2000

## Vurgun

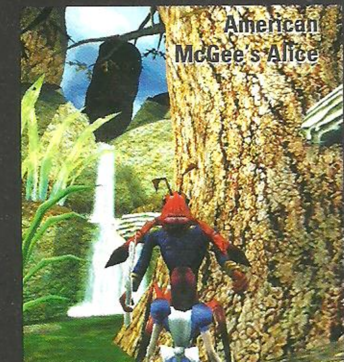








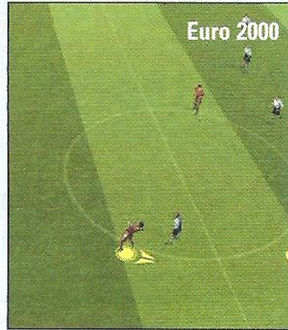

*Kapak Konusu*

# DÜN & BUGÜN


Messiah

# İncelemeler




Euro 2000

# Strateji Merkezi



Uzun süredir gelen e-mailller sonucu strateji rehberini dergimizin içine aldık. Bu ay size Star Trek Armada ve yılın en çok beklenen ve tartışılan oyunlarından olan Messiah'ın tam çözümünü veriyoruz. Özellikle hastaları için sanırız Messiah tam bir tedavi olacaktır. Star Trek Armada ise kalitesiyle sizi uzun süre meşgul edecektir. Hile meraklıları ise aradıkları son hileleri her zamanki yerinde bulabilirler.

# Donanım

**90** Ekran kartı savaşı gün geçtikçe artan bir hızla devam ediyor. GeForce, GeForce 2 GTS derken 3dfx de nihayet bu savaştaki yerini almak için hazır. Donanım yeni Voodoo'larla ilgili ilk incelemesini yaptı ve bu kartın GeForce 2 GTS karşısında ne yapabileceğini ortaya koydu. Ayrıca birbirinden cesur incelemeler ve okuyucu mektupları, yine bu ayki Donanım sayfalarında sizleri bekliyor.



# Departmanlar






# Nereden Nereye

Bilgisayarlarımızda oynadığımız oyunlar şimdiki cilalı zamanına gelinceye kadar çok yol kat etti. Bir kaç piksellik ilk düşmanlarımız ufak animasyonlarıyla bizi günler boyunca maceradan maceraya sürükledi. Şimdi ise oyunların tarihinde bir 3D dönemi yaşıyoruz. Bir çoğumuz ilk Commodore 64'lerini aldırmak için anne babalarına nasıl yalvardıklarını ya da karne hediyesi olarak gelen ilk Amigalarını daha dün gibi hatırlıyordur. Tüm dünyamız bir anda bu harika aletler sayesinde değişivermişti. Hatta televizyonun ilk çıktığı zamanlarda olduğu gibi tüm arkadaşlar bir arkadaşımızın evinde toplanıp oyun partileri bile veriyorduk. İşte bu sayımızda biraz geriye giderek eski oyunculara bir nostaji yaşatırken yenilere ise eskiyi öğretmek istedik. Dergimizin yanında verdiğimiz yedi orjinal oyunla bu tadı daha da güzelleştirdiğimizi düşünüyoruz. Bu sayıyı sizlere hazırlamak hiçte kolay olmadı çünkü bu yedi orjinal oyunun birer klasik olmasından dolayı telif haklarının alınması bizi epey uğraştırdı. Ama sonuçta kesinlikle arşivinizde bulunması gereken bir sayı sunuyoruz sizlere.

Bu aydan itibaren strateji rehberi ekimizi yeniden dergimizin içine almaya karar verdik. Tabi ki oyunların tam çözümünü vermeye devam edeceğiz. Özellikle uzun zamandır beklenen Messiah'ın ilginizi çekeceğini düşünüyoruz.

Bu ay Türkiye'nin ilk Diablo tester'ı ile yaptığımız röportajdan çok şeyler öğreneceğinizi düşünüyoruz. Uzun zamandır beklenen bu efsanevi oyun bilgisayarlarımızı, kelimenin tam anlamıyla işgal etmeden önce, aklınızdaki soruların cevabını bu röportajda bulabilirsiniz.

PC GAMER-TÜRKİYE

# www.eksencomputer.com

Student — C:\Eksen\Temmuz\Student

## STUDENT

SIEMENS D1120 INTEL® i810 MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz
10 GB HDD SEAGATE U.DMA / 66
On Board 3D AGP VGA (Intel 810)
15" 0,28 VESTEL MPRII MONITOR
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + Q PS/2 KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
48X SONY / LG CD ROM
AC'97 3D SOUND + 120 WATT SPEAKER
56K ROCKWELL V.90, PCI FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INTEL® | CELERON™ | 500 | (128 K) | 579 $ |
| INTEL® | CELERON™ | 533 | (128 K) | 599 $ |
| INTEL® | CELERON™ | 566 | (128 K) | 619 $ |

Office — C:\Eksen\Temmuz\Office

## OFFICE

ABIT VA6 PIII VIA U.DMA/66 MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz
10 GB HDD SEAGATE / W.DIGITAL U.ATA/66
DIAMOND 8 MB AGP S3 TRIO 3D /2X VGA
15" 0.24 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X SONY / LG CD-ROM
AC'97 DIGITAL AUDIO CONTROLER
120 WATT SPEAKER
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INTEL® | CELERON™ | 500 | (128 K) | 659 $ |
| INTEL® | CELERON™ | 533 | (128 K) | 679 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 550 | (256 K) | 759 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 600 | (256 K) | 789 $ |

Business — C:\Eksen\Temmuz\Business

## BUSINESS

GIGABYTE VX7 PLUS, U.DMA/66,133Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz
10 GB. HDD QUANTUM / W.D. U.ATA/66
ELSA 16 MB. TNT2 AGP 3D VGA
15" 0.24 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD +ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
48X SONY / LG CD-ROM
CREATIVE VIBRA 128 SES KARTI
120 WATT SPEAKER
56K DATRON PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INTEL® | CELERON™ | 500 | (128 K) | 719 $ |
| INTEL® | CELERON™ | 533 | (128 K) | 739 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 600 | (256 K) | 859 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 667 | (256 K) | 879 $ |

Home — C:\Eksen\Temmuz\Home

## HOME

GIGABYTE VX7-4X, 133 Mhz, AGP 4X, U.DMA/66
64 MB SDRAM 133 Mhz
15 GB. HDD. QUANTUM UDMA/ 66
WINFAST S325 32 MB TNT2 AGP 4X VGA TV-OUT
15" 0.24 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
52X CREATIVE U.K. CD-ROM (DVD OPTIONAL)
WINFAST 4XSOUND AC-3 DIGITAL SUR.+ SPEAKER
56K CREATIVE PCI V.90 FAX-MODEM
TV KARTI Bt 878 + RADYO+TELETEX+U.K.
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INTEL® | PENTIUM III™ | 550 | (256 K) | 979 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 650 | (256 K) | 1019 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 700 | (256 K) | 1079 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 773 | (256 K) | 1099 $ |

Game — C:\Eksen\Temmuz\Game

## GAME

ASUS P3V4X, U.DMA/66, 4X AGP MAINBOARD
128 MB SDRAM 133 Mhz
15 GB QUANTUM PLUS LM 7200 RPM HDD.
ELSA **GLADIAC GeForce 2 GTS**, 32 MB, DDR
17" 0.24 SAMSUNG 750s / HYUNDAI S770
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
DVD-ROM 10X PIONNER
CREATIVE LIVE VALUE DIGITAL SES KARTI
CREATIVE FPS 1000 4 POINT SPEAKER
ELSA 56K PCI V90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INTEL® | PENTIUM III™ | 600 | (256 K) | 1579 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 667 | (256 K) | 1609 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 733 | (256 K) | 1689 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 800 | (256 K) | 1849 $ |

Cadcam — C:\Eksen\Temmuz\Cadcam

## CAD - CAM

SIEMENS D1127 i820, AGP 4X, U.DMA/66
**RDRAM (RAMBUS) PC 600 Mhz**, 64 MB.
30 GB SEAGATE **BARACCUDA** 7200 RPM U.DMA/66
**ELSA ERAZOR X** 32 MB. GeForce AGP 4X VGA
17" 0.24 LG 775 FT FLATRON
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
DVD-ROM 12X TOSHIBA / SAMSUNG
WINFAST 4XSOUND AC-3 DIGITAL SURROUND
200 WATT SPEAKER
ELSA 56K PCI V90 FAX-MODEM
WINDOWS 2000 Professional Lisans+CD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INTEL® | PENTIUM III™ | 667 | (256 K) | 1699 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 733 | (256 K) | 1789 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 800 | (256 K) | 1959 $ |
| INTEL® | PENTIUM III™ | 866 | (256 K) | 2159 $ |

## TAKSİT ÇİZELGESİ

**KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ**

| ÖRNEK MODELLER | | | PEŞİN USD | TÜRK LİRASI (x 1000 TL.) | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 3 TAKSİT | 6 TAKSİT | 9 TAKSİT | 12 TAKSİT |
| PERFORMANCE | PENTIUM III™ | 667 | 1,239 $ | 292,515 | 153,280 | 107,051 | 87,074 |
| STUDENT | CELERON™ | 500 | 677 $ | 157,472 | 82,516 | 57,630 | 45,260 |
| OFFICE | CELERON™ | 533 | 794 $ | 187,455 | 98,228 | 68,603 | 53,878 |
| BUSINESS | CELERON™ | 533 | 865 $ | 204,217 | 107,011 | 74,737 | 58,695 |
| HOME | PENTIUM III™ | 650 | 1,192 $ | 281,419 | 147,465 | 102,990 | 80,884 |
| GAME | PENTIUM III™ | 667 | 1,883 $ | 444,557 | 232,950 | 162,694 | 127,773 |
| CAD-CAM | PENTIUM III™ | 667 | 1,988 $ | 469,346 | 245,940 | 171,766 | 134,898 |
| LIVE K7 | K7 ATHLON | 600 | 1,216 $ | 287,085 | 150,434 | 105,064 | 82,513 |

Live K7 — C:\Eksen\Temmuz\Live K7

## LIVE K7

ASUS K7V AMD U.DMA/66, 200 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 133 Mhz
15 GB. HDD. QUANTUM U.DMA/66
ELSA ERAZOR III LT 32 MB. TNT2 AGP 3D VGA
15" 0.24 SAMSUNG 550v / **LG 520 Si**
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48 SONY / LG CD-ROM (DVD OPTIONAL)
CREATIVE LIVE VALUE DIGITAL SES KARTI
JAZZ 800 Watt 4+1 SURROUND SPEAKER
US ROBOTICS 56K PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| AMD K 7 | ATHLON | (200 Mhz 512 K) | 600 Mhz | 1039 $ |
| AMD K 7 | ATHLON | (200 Mhz 512 K) | 700 Mhz | 1099 $ |
| AMD K 7 | ATHLON | (200 Mhz 512 K) | 750 Mhz | 1169 $ |
| AMD K 7 | ATHLON | (200 Mhz 512 K) | 800 Mhz | 1269 $ |

### TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- Kimlik belgesi ( Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport )
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi ( Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Döviz kuru **620.000 TL** olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

**GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AY VADELİ TÜRK LİRASI SATIŞLAR**

**KREDİ KARTINA " % 0 " KOMİSYON**






* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
* Tüm sistem fiyatlarına Windows işletim sistemi dahildir.
* Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orjinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tüm Marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

**BANKA HESAP NUMARALARIMIZ**

| Banka | Şube | Hesap No. TL | Hesap No. USD |
|---|---|---|---|
| Garanti Bankası | Dalyan | 6200224/1 | 9000951/5 |
| İş Bankası | Cemil Topuzlu | 176423 | 3194025 |
| Yapı Kredi Bankası | Yeldeğirmeni | 1101743-3 | 3003398-5 |
| Akbank | Kadıköy | 0100381 | 0100383 |
| Pamukbank | Çarşı Kadıköy | 10211091 | 53000092 |

**Microsoft® Yetkili satış noktası**





# Zaman Yolculuğu Yapmaya Hazır mısınız?

## BAYANLAR BAYLAR, BU AY SİZE GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ PC GAMER CD'SİNİ SUNUYORUZ

Şu anda elinizde tutmakta olduğunuz CD, tam yedi ay süren e-mail, telefon görüşmeleri, sözleşme taslakları ve eski moda diplomatik yöntemlerin sonucunda ortaya çıktı. Sonuç, hepinizin kabul edeceğini umduğumuz gibi, şaşırtıcı. Eğer üretici ve yayıncı firmaların desteği olmasaydı bu kesinlikle mümkün olmazdı. Ve kesinlikle hepsi büyük bir teşekkürü hak ediyorlar. Şimdi katkısı olan bu güzel insanlar için bir alkış lütfen...

Sadece ufak bir sorun ortaya çıktı. Her şey yolunda giderken EA Sports ve LucasArts son anda oyunlarını geri çekmeye karar verdiler. Bu yüzden sizlere ne yazık ki geçen sayımızda söz verdiğimiz gibi 12 tam sürüm oyun yerine 7 oyun sunabiliyoruz. Fakat bu eksikliği, iki çok özel demo ile kapatmaya çalıştık. Elimizde olmayan bu aksilik nedeniyle özür diliyoruz ve bu acınızı azaltacağını umduğumuz *Daikatana* ve *MDK2*'nin demolarını sizlere sunuyoruz.

Eğer şu anda kadar sabredemeyip CD'yi kurcalamaya ve bazı klasik oyunları oynamaya çalıştıysanız en iyi ihtimalle ufak tefek bazı sorunlarla karşılaşmışsınızdır. Bunun nedeni bu eski ve klasik oyunların günümüz PC'lerinde çalışmamaları. Pek çok oyun çalışabilmesi için önceden ayarlandı ama bazılarındaki sorunlar hala giderilemedi. Bu yüzden sizlere ileriki sayfalarda göstereceğimiz yöntemleri uygulamalısınız.

## İÇİNDEKİLER



## EKSTRALAR

**CD'nin içinde Goodies klasörüne bir bakmanızı tavsiye ederiz. Burada eski zamanların bazı shareware oyunları ile CD'deki klasik oyunların strateji rehberlerini bulacaksınız. Ve eğer yeterince dikkatli bakarsanız karşınıza Dynamix ve Infocom'un bazı tam sürüm oyunları bile çıkabilir.**

## KLASİK OYUN DESTEK SERVİSİ




**Bu sayımız piyasaya çıktığı günlerde *www.pcgamer.com* adresinde klasik oyunlar destek sığınağı hizmete açılmış olacak. Amerika'daki meslektaşlarımız sizler için orada yardıma hazır bulanacaklar. Onlara, sizi bizim gönderdiğimizi söylerseniz problemlerinizi paylaşıp, çözümlere ulaşmanız için ellerinden geleni yapacaklardır. Bu sayede tüm dünyadaki *PC Gamer* okurlarının ortak sorunları ve buldukları çözümler bu adreste yayınlarak bir dayanışma sağlanabilir.**

# Eski Oyunların Keyfi

**SÜPER BİLGİSAYARINIZI NASIL KÜLÜSTÜR BİR 286'YA DÖNÜŞTÜREBİLİRSİNİZ?**

Eski oyunlar yeni ortamlarla uyum zorluğu yaşarlar, bu yüzden Windows 95/98'inizde yapacağınız ufak tefek ince ayarlar, bu tip oyunları karşılaşmayı umdukları ortamlara hazırlar. En sık başvurulan üç ayarlama; ses kartının oyun tarafından desteklenmesini sağlamak, biraz RAM boşaltmak ve "saf" MS-DOS modunu kullanmaktır. Bu son iki kuş tek bir taşla da vurulabilir. Aşağıda bahsedeceğiz.

## SES DESTEĞİ

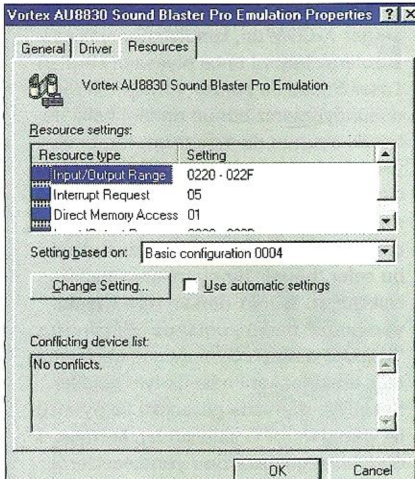
Günüzmüdeki ses kartları SoundBlaster desteği konusundaki mirası kullanma noktasıda pek çok farklılık gösterirler. Bazen tamamen kusursuz çalışırlarken, bazen de herhangi bir ses duyurabilmek için uyumlu sürücülerin yardımına ihtiyaç duyarlar. Eğer siz ikinci duruma giriyorsanız ve tek duyduğunuz derin bir sessizlik, sürekli kekeleyen karakterlerse ya da makinanız kilitlenip duruyorsa, tamamen ses kartınızın insafına kalmış durumdasınız ve onu memnun etmek zorundasınız demektir.

İlk yapmanız gereken Denetim Masanızın, Sistem -> Aygıt Yöneticisi -> Ses, Video ve Oyun Kumandaları bölümündeki sürücü ayarlarını kontrol etmektir. Pek çok PCI kartının ya SoundBlaster uyumlu bir sürücüsü ya da diğer sürücü ayarları bölümünde bir uyumluluk seçeneği vardır. Sizde hangisi olursa olsun onun sadece aktif olduğundan değil, aynı zamanda Port 220, IRQ 5 ve DMA 1 (Şekil 1) halindeki standart ayarlarda olduğunda da emin olun. Ayrıca pek çok eski oyun ses kartı ayarlarınızı tanımak için AUTOEXEC.BAT dosyanızı kontrol ettiği için, AUTOEXEC.BAT'ınızda "SET BLASTER=A220 I5 D1" satırının eklenmiş olup olmadığını kontrol edin. Eğer sürücü ayarlarınızda bir uyumluluk bölümü yoksa, oyunları destekleme teknolojisi, siz kartınızı satın aldığınızdan bu yana gelişmiş olabileceği için en iyi çözüm kartı aldığınız yerden teknik destek istemektir.

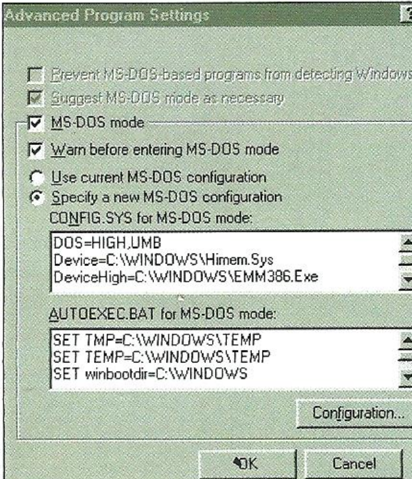
## HAFIZA SINIRLARI VE MS-DOS MODU

O eski günlerde, RAM'inizin kullanımındaki o ufacık performans artışlarını sağlamak için CONFIG.SYS ve AUTOEXEC.BAT'ınızı saatlerce kurcaladığınız zamanları hatırlıyor musunuz? Hayır mı? Biz de öyle düşünmüştük zaten. Aslında günümüzde Windows 95/98'lerimiz, DOS'taki 640K hafıza sınırlarını başarılı bir şekilde kendiliğinden ayarladığı için şanslı sayılırız. Eğer CONFIG.SYS dosyanız boşsa, Windows DOS çekirdeğini default olarak üst RAM'den yüklüyor ve XMS ve EMS standartlarını emüle ediyor demektir. Bu yaklaşık olarak 590K DOS hafıza sağlar ve pek çok oyunun Windows altından çalışabilmesi için bu yeterli bir rakamdır.

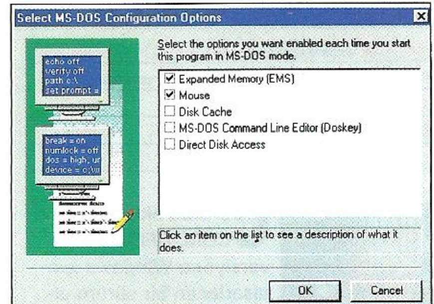
Buna rağmen bazı oyunlar Windows açıkken çalışmayı reddedebilirler. (Örneğin *Terminal Velocity* ve *Links: The Challenge of Golf*). Bir kez daha şanslıyız ki Windows, MS-DOS mod desteğiyle (Şekil 2) bu sorunun da üstesinden geliyor. Sorun yaratan oyunların bu ayarını yapmak için, oyunun .EXE dosyasına sağ tuşla tıklayın ve Özellikleri seçin, Programlar katmanına geçin ve Gelişmiş'i seçin. MS-DOS modunu işaretleyin, ardından da yeni bir MS-DOS ayarı belirleyin. Ayarlara tıklayın. Genişletilmiş Bellek (EMS)'in (ve eğer görünüyorsa Mouse'un) seçili olduğundan emin olun ve ardından değişikliklerin yürürlüğe girmesi için üç kez OK'e basın (Şekil 3). Programı bundan sonra çalıştırdığınızda, Windows default ayarlarınızı göz önünde bulundurarak bilgisayarınızı yeniden başlatacak ve işi bittiğinde eski haline getirmek için bir kez daha yeniden başlatacak. Bu sayede oyununuz aynı DOS'ta olduğu gibi bilgisayarınızın donanım ayarlarına erişebilecek.




**ŞEKİL 1** **Destek ayarlarınızı gözden geçirin ve her zaman kullanılan hallerinde olduğundan emin olun.**




**ŞEKİL 2** **MS-DOS modunu kendi ayarlarınızla çalışmaya zorlamak, bazen işe yarayabilir.**




**ŞEKİL 3** **MS-DOS ayarlarında mouse ve EMS sürücülerini aktif hale getirince Windows, onları kafasına göre ayalamaktan vazgeçecektir.**

## MOBYGAMES.COM

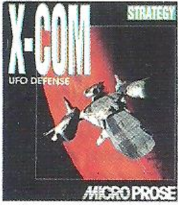



**Film hayranları, filmler hakkında aradıkları herşeye ulaşmak için Internet Film Veritabanı gibi inanılmaz bir kaynağa sahipler, peki ya oyuncular? *mobygames.com* işte bu boşluğu dolduruyor. PC'lerin ortaya çıktığı günden bu yana endüstriyle ilgili var olan hemen hemen tüm dökümanları ve ayrıntıları ortaya koymaya çalışıyor. Veritabanındaki her konu, açıklama, benzer oyunlara linkler, screenshot'lar, oyunların kutularının resimleri, reklamları ve diğer bilgiler ile dopdolu. Tüm bilgiler veritabanında aranabilir ve karşılaştırılabilir, böylece Michael Abrash'ın *Quake*'ten önce ne gibi çalışmalara imza atmış olduğunu görebilir, ilk PC oyunlarının screenshot'larına göz atabilir hatta herhangi bir oyunun bir filmle ya da kitapla bir bağlantısı olup olmadığını görebilirsiniz. Bulabilecekleriniz karşısında şaşıracaksınız.**

***MobyGames*, oyuncuların oluşturdukları bir topluluk tarafından destekleniyor, yani sizler de veritabanına yepyeni bilgiler eklemekte sonuna kadar özgürsünüz. Bu gibi katılımlar PC'lerinin ömrünün herhangi bir dilimine ait olabilirler ve site bu konuda oldukça ciddi. Başka hangi oyun sitesi 18 yaşında bir oyuncunun incelemelerini yayınlar ki? Kesinlikle bir göz atmaya değer.**

# X-COM: UFO DEFENSE

- KURULUM: \xcom\Xcom.exe
- FAYDALI DOSYALAR: \Goodies\Hints\xcom_strategies.txt
- TÜRÜ: Turn-Based Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: MicroProse, 1994
- GEREKEN PLATFORM: Windows 95/98




CD'mize eklediğimiz *X-COM: UFO Defense* versiyonu Windows için tasarlanan bir sürüm olduğundan dolayı ses veya grafik ayarları yapmanıza gerek yok. Tek yapmanız gereken programın bir klasöre açılması için çift tıklamak. Fakat oyun 200Mhz'den daha hızlı bir makinada biraz hızlı çalışabilir. Bu yüzden CD'deki "goodies\dosutil" klasöründeki TURBO programını kullarak Windows'unuzu yavaşlatıp oyunu daha keyifli bir hale getirebilirsiniz. Bunun yanı sıra Options menüsüne girmek için soru işareti ikonuna tıklayıp scroll ve hareket hızlarını değiştirebilirsiniz.

GeForce sahipleri muhtemelen oyunu oynanamaz hale getiren bir ekran kartı sorunuyla karşı karşıya kalacaklar. Bu durumda Klasik Oyunlar Destek Sığınağı'na başvurmanız faydalı olur. Özellikle de bu sorunun çözümüne sahipseniz.

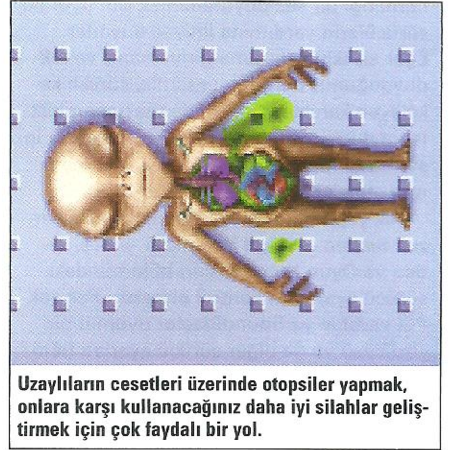
*X-COM* hakkındaki merak ettiğini her türlü bilgiye ulaşmak için, oyunu kurduğunuz yerde \manual klasörünün içindeki çok ayrıntılı ve kusursuz bir şekilde hazırlanmış UFO-DEF.PDF el kitapçığı sayesinde ulaşabilirsiniz. Üç faydalı tutorial'ı da kullanırsanız *X-COM* öğrenme hızınız bir anda artacak ve kısa bir süre içinde kendinizi bu muhteşem oyunun derinlikleri içinde kaybolmuş bulacaksınız.

*X-COM*, kaynak yönetimi ve turn-based savaşların mükemmel bir karışımı olma özelliğine sahiptir. Hatta adeta bir ekip çalışması içinde yürütülmesi gereken turn-based taktik savaşların nasıl olması gerektiğinin ders kitabı gibidir. Zamanı için yepyeni ve parlak bir fikir olan; düşmanınızın teknolojisini ve silahlarını ele geçirip araştırdıktan sonra kendi adamlarınızın kullanımına sokmak, bu tür için devrimsel bir atılım niteliği taşır. Bunun yanı sıra pürüzsüz arayüzü de sonsuz bir oyun zamanı için yaratılmış gibidir.

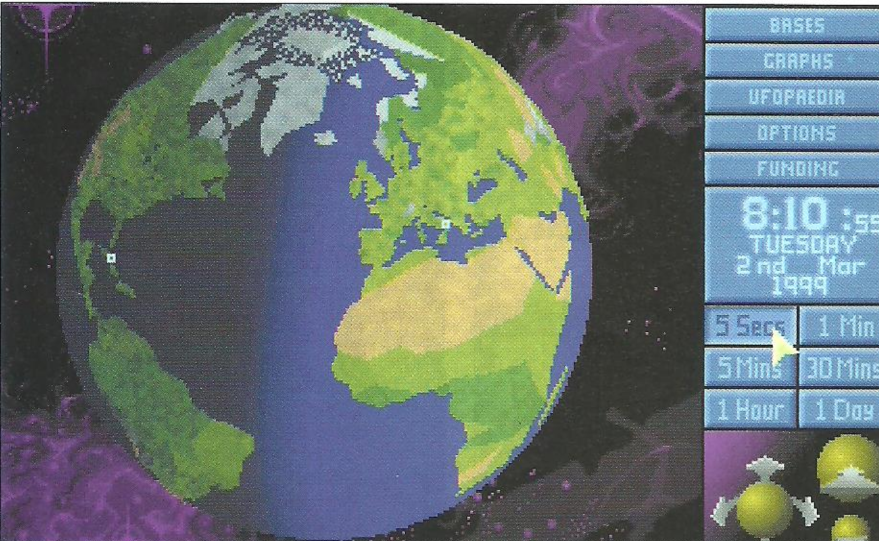
İnanması çok güç ama, *X-COM* neredeyse asla gün ışığına çıkamayacaktı . Bazı finansal sorunların yaşanmasıyla beraber MicroPorse'un bir takım kesintilere gitti ve bu yüzden proje büyük bir darbe yedi. Spectrum Holobyte'ın, Bill Stealey'inde elindeki şirket hisselerini almasına kadar sorunsuz yürümeye devam eden geliştirme süreci, bazı işten çıkarmalar nedeniyle birkez daha kesintiye uğradı. Şirket, planlanandan tam üç yıl sonra 1994 yılında nihayet *X-COM*'u bitirebildi.




**Adamlarınız bir UFO'nun kapısının hemen dışında gruplanmışlar ve savaş için hazırlar. Tek yapmanız gereken işlerini bitirmek.**



**Uzaylıların cesetleri üzerinde otopsiler yapmak, onlara karşı kullanacağınız daha iyi silahlar geliştirmek için çok faydalı bir yol.**



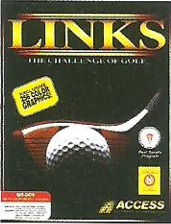

**Geoscape, *X-COM*'un dünya üzerindeki operasyonlarını izleyebileceğiniz en önemli yer.**

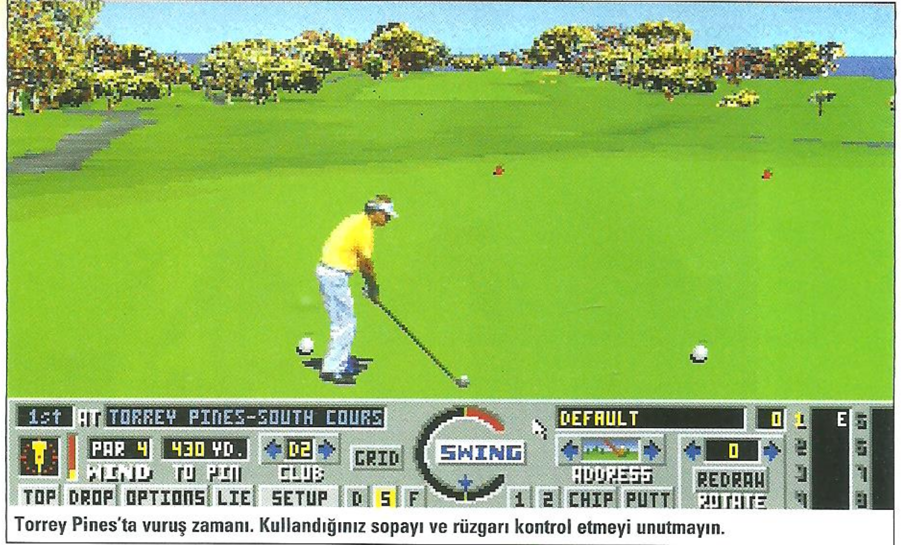
## BİLİYOR MUSUNUZ?

Eğer *X-COM*'un, kendisinden yaklaşık olarak beş yıl önce piyasaya sürülen *Laser Squad* ile benzer yönleri olduğunu düşünüyorsanız bunun nedeni belki de her iki oyunun da aynı takım tarafından yaratılmış olmasıdır. Tasarımcı Julian Gollop MicroProse ile görüşme süreçlerindeki anılarını şöyle anlatıyor; "O ana dek yaptıklarımızı beğeniyorlardı, ama bu sefer 'büyük' bir oyun istediklerini açıkladılar. 'Büyük derken neyi kastediyorsunuz?' dedim, onlar da 'Bilirsin işte... 'BÜYÜK' dediler. Oyunda çok geniş stratejik unsurlar katılması fikriyle geldiler. Kesinlikle dünyada geçecekti ve oyuncular gezegeni UFO istilasından koruyacak olan bir organizasyonu yöneteceklerdi. Bende bunun üzerine, oyunun daha gerçekçi temellere dayanması için gidip UFO'larla ilgili bir kaç kitap aldım ve okumaya başladım."

# LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF

- KURULUM: \links\Links.exe
- FAYDALI DOSYALAR: \Goodies\Hints\aitd_walkthrough.txt
- TÜRÜ: Spor
- ÜRETİCİ FİRMA: Access Software, 1990
- GEREKEN PLATFORM: DOS



Torrey Pines'ta vuruş zamanı. Kullandığınız sopayı ve rüzgarı kontrol etmeyi unutmayın.

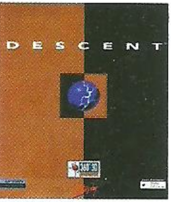
*Links*'i kurmak için yapmanız gereken şey LINKS kalsörünün içindeki LINKS.EXE dosyasına çift tıklamak. Dosyalar açıldığı zaman, MS-DOS modunda çalışabilmesi için Links'in program ayarlarını değiştirmelisiniz. Bunu yapmak için LINKS.BAT dosyasına çift tıklayın, Program katmanını seçin, "Specify a new MS-DOS configuration'ı da seçtikten sonra Configuration'a tıklayın. Mouse'un da seçili olduğundan emin olduktan sonra, seçimlerinizi onaylamak için üç kez Tamam'a basın. Artık LINKS.BAT'a çift tıklayarak *Links*'i çalıştırabilirsiniz.

Menü seçeneklerinin açıklamaları olduğu için Links öğrenmesi kolay bir oyun. Eğer fazla uğraşmadan hemen oyuna başlamak istiyorsanız, Start'a basın. Ardından da üç kez OK'e basın ve önceden hazırlanmış oyuncu ile başlayın. Kısa bir süre içinde kendinizi ilk vuruşu yapmak için hazır hissetmeye başlayacaksınız. Eğer atış esnasında hedefinizi ayarlamak isterseniz, mouse'a basılı tutun ve nişan alın (bunu yapmak çok kolay!). Vuruş yapmak içinse artık bir klasik olmuş üçlü tıklama sistemini kullanacaksınız: Başlangıçta SWING tuşuna basın ve basılı tutun, istediğini kadar güç verdikten sonra kesmek için bir kez daha tıklayın. Ardından da alt ortadaki işarete en yakın yerde durdurun.

*Links* zamanında kendi klasını yaratmıştı. Çok güzel grafiklerin yanı sıra, topun fiziksel özelliklerinin gerçekçiliği de zamanından bugüne eskimeyen en önemli özelliklerinden biri. Bunun yanısıra kullanılan dijital ortam sesleri ve oyuncunun durduğu yer ve vuruşu stili gibi özelliklerinin de ayarlanabilir olması oynanabillirliği arttıran en önemli özellikler.

# DESCENT

- KURULUM: \descent\Descent.exe
- FAYDALI DOSYALAR: \Goodies\Hints\aitd_walkthrough.txt
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Interplay, 1994
- GEREKEN PLATFORM: DOS, Windows DOS kutusu




Bundan bir süre önceye kadar en çok adını duyurmuş oyunlardan biri de *Descent*'ti. Günümüz oyunlarına yaptığı katkıları anlayabilmek için bu oyunu en azından bir kaç kez oynamak gerekli. İşte şu anda okumakta olduğunuz yazı ve CD'mizdeki *Descent* sayesinde artık bu şansa sahipsiniz.



Gizler genellikle tehlikeli lavların çevresindedir. Hedefiniz büyükse daha da dikkatli olmalısınız.



Uzay gemisi kullanmak asla Descent'teki kadar zorlu olmamıştır. Şu duvarlara bir baksanıza!

Oyunu çalıştırmak sizlere pek bir sorun yaratmayacaktır. Tek yapmanız gereken oyunun bulunduğu klasördeki DESCENT.EXE'yi çalıştırmak. Eğer bu çalışmazsa, ses duyamazsanız ya da görüntü kalitesiyle ilgili ciddi sorunlarınız olursa, SETUP.EXE'yi çalıştırarak ses kartınızın ayarlarını yapın. Önce autodetect ile deneyin ve müzik seçeneğini General MIDI'ye ayarlayın. Roland MT-32'yi destekleyen oyunlarda bu ayar genellikle pek çok farklı ses kartının ayarına oranla daha iyi bir sonuç verir.

Eğer hala sorunlar yaşıyorsanız oyunu MS-DOS modunda çalıştırmayı deneyin. Tek yapmanız gereken *Links*'te bahsedilen sistemi uygulamak.

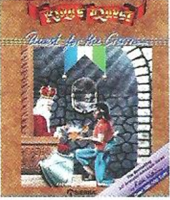
Oyun içindeyken F1 tuşu kısayol tuşlarının listesini ekrana getirir (ALT-F2 kaydeder ve ALT-F3 yükler). Artı/eksi tuşları ve F3 tuşunu biraz kurcalayarak kokpit'inizin görünümü değiştirerek, görüş alanınızı arttırabilirsiniz. Joystick kullanmadığınızda, aracınızı kontrol etmenizin en iyi yolu nümerik klavyedeki tuşları kullanmaktır. En gerekli tuşların hepsi bu sayede elinizin altında bulunur. Yoksa zorlanabilirsiniz.

## BİLİYOR MUSUNUZ?

*Descent* dergimizde oynanmaya başladığı andan itibaren büyük olay yarattı. Hemen hemen tüm editörlerimiz birer deneme uçuşuna çıktılar. Fakat bazı editörlerimizi uzay gemisi tuttu!

# KING'S QUEST

- KURULUM: \kq1\Kq1setup.exe
- FAYDALI DOSYALAR: \Goodies\Hints\kq1_walkthrough.txt
- TÜRÜ: Adventure
- ÜRETİCİ FİRMA: Sierra, 1984
- GEREKEN PLATFORM: DOS, Windows DOS kutusu



Tamam çocuklar, saatlerimizi 16 yıl geriye almanın zamanı geldi.

Bu oyun, CD'mizdeki klasikler arasında en iyi huylularından biri. Pek sorun çıkarmamasıyla beraber kendi Windows kurulum paketi bile var. Oyunu kurar kurmaz, Windows'unuzun BAŞLAT menüsünden oyunu bulun ve hemen çalıştırın. Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi 1984'lerde SoundBlaster diye birşey yoktu o yüzden eğer bir PCjr'ınız ya da Tandy'iniz yoksa PC Speaker'larına mahkumsunuz demektir (oyun IBM'in üç kanal ses ve 16-renk grafikleri destekleyen PCjr teknolojisini ortaya koymak için tasarlanmıştı). Oyunu kaydedip yükleyebileceğiniz, inventory'inizi kontrol edebileceğiniz ve tuş konfigürasyonunu değiştirebileceğiniz ana menü'süne girmek için ESC tuşunu kullanmalısınız. Oyunun hızını FAST yapmadığınız sürece *King's Quest* oynarken bir sorun yaşamazsınız. Ama eğer gülmek istiyorsanız, FAST'i bir denemenizi tavsiye ederiz.

Mouse'unuzu bir kenara bırakın. Bu işin ustalarının bildiği gibi bu dünyayla iletişime geçmek için basit cümleler yazmalısınız. Bu sayede aynı anda hem kendinizi oyunun atmosferinine kaptıracak hem de oyunun anlamayacağı cümleler kurarak hayal kırıklığına uğrayacaksınız.



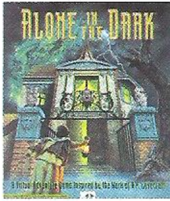

**Grafikler muhtemelen günümüz oyuncuları için bir şey ifade etmiyor ama 1984 yılında kesinlikle ustacaydı.**

## BİLİYOR MUSUNUZ?

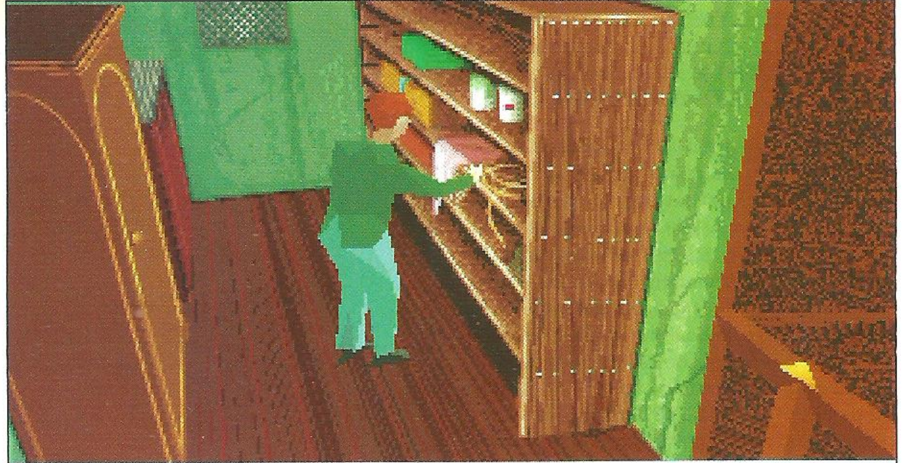
Geliştiriciler oyunun kodlarını meraklı gözlerden saklamak için özel bir şifreleme anahtar sözcüğü seçtiler. Bu anahtar sözcük "Avis Durgan"dı. Fakat hiç kimse,bunun ne anlama geldiğini bilmiyordu.

# ALONE IN THE DARK

- KURULUM: \alone\Alone.exe
- FAYDALI DOSYALAR: \Goodies\Hints\aitd_walkthrough.txt
- TÜRÜ: Adventure
- ÜRETİCİ FİRMA: Infogrames, 1992
- GEREKEN PLATFORM: DOS, Windows DOS kutusu




*Alone in the Dark*'ın Windows 95/98'inizde çalışabilmesi tek bir önemli ayrıntıya bağlı; ses kartınız. Eğer ses kartınız eski oyunları desteklemede bir sorun yaşamıyorsa oyun düzgün çalışacaktır. Eğer destek sorununuz varsa bazı ince ayarlar yapmak zorunda kalacaksınız. Bu ayarlamaları yapmak ve *Alone in the Dark*'ı oynamak için ALONE.COM'u üzerine çift tıklayın ve oradan Configuration'ı seçin. Eğer ses kartınıza güveniniz tamsa auto-detected ayarları seçin ve oyunu çalıştırın. Eğer çalışmazsa ya da hiçbir şey duyamıyorsanız yeniden ALONE.COM'u çalıştırın ve müzik için Adlib'i ses içinse Buzzer'ı seçin. Eğer gene işe yaramazsa, çareyi bilgisayarınızı MS-DOS modunda yeniden başlatmakta ve oradan yüklemeye çalışmakta bulabilirsiniz.Daha fazla yardım için Eski Oyunların Keyfi bölümüne bir göz atmanızı tavsiye ederiz.



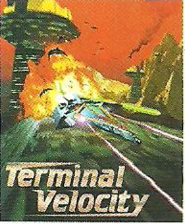
**Dolabı pencerenin önüne itmek canavarı engelleyerek size çok değerli zaman kazandıracaktır.**

*Alone in the Dark*'taki her şey ok tuşları, Enter tuşu ve Spacebar ile yönetiliyor. Ok tuşları karakterinizi hareket ettirmek için. Ayrıca iki kere ileriye doğru iterseniz koşabiliyorsunuz. Aksiyon modlarınızı değiştirmek ya da inventory'inizden birşey kullanmak içinse Enter'a basıp açılan menüden istediğinizi seçiyorsunuz. Spacebar "kullanmaya" yarıyor, bir şeyler aramak için de kullanabilirsiniz. Kavga modundaysa Spacebar ile ok tuşlarını aynı anda kullanmalısınız.

*Alone in the Dark* hem teknik hem de stil açısından tam bir hitti. Önceden çizilmiş arkaplanların, hareketli 3D ön plan modellerinin aynı anda bir 286'da çok güzel görünüyor ve daha önemlisi çalışabiliyor olması, zekice bir teknik kullanımı sayesinde mümkün olabildi. *Alone in the Dark*'tan önce gerçek bir tam ekran 3D adventure oyunu yoktu.

## TERMINAL VELOCITY

- KURULUM: \tv\Tv.exe
- FAYDALI DOSYALAR: \Goodies\Hints\aitd_walkthrough.txt
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: 3D Realms, 1995
- GEREKEN PLATFORM: DOS





İlerleyen bölümler, rengarenk uzaylı düşmanlarınızın bölgelerinde gerçekleşecek.

Descent'in dahice oynanabilirliğini bir seviye üste taşıyabilmek için *Terminal Reality*'deki tasarım sihirbazları, oyuncuların yeraltında ve üstünde uçabilecekleri bu arcade shooter'ı yarattılar.

Ne yazık ki bu oyunu Windows 95/98'inizde çalıştırmaya uğraşmak biraz acı verici olabilir. Öncelikle oyunu saf MS-DOS modunda çalıştırmalısınız. Eğer DOS'tayken bir sorun yaşamıyorsanız, bilgisayarınızı yeniden başlatın ve oynamaya koyulun. Eğer bu işe yaramıyorsa *Links: The Challenge of Golf* yazısındaki talimatların aynısını uygulayın.

Oyunu oynayabilmek için öncelikle SETUP.EXE'yi çalıştırarak ses ayarlarınızı değiştirmeniz gerekiyor. Bu size auto-detect imkanı sağlayacak. Eğer işe yaramazsa SoundBlaster Pro'yu kendiniz seçin. IRQ adresine 5 yazın, genellikle bu işe yarar. "Save and launch TV" seçeneğini seçmediğiniz sürece bu işlemi Windows'ta da yapabilirsiniz. Bunun yerine escape tuşuna basın ve kendi ayarlarınızı kaydedin.

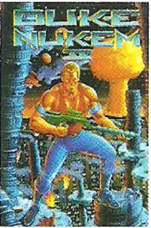
Eğer SoundBlaster Live! sahibiyseniz, DOS'ta ses kartı sürücülerinizin yüklenebilmesi için aşağıdaki satırları CONFIG.SYS dosyanıza eklemeniz gerekiyor:

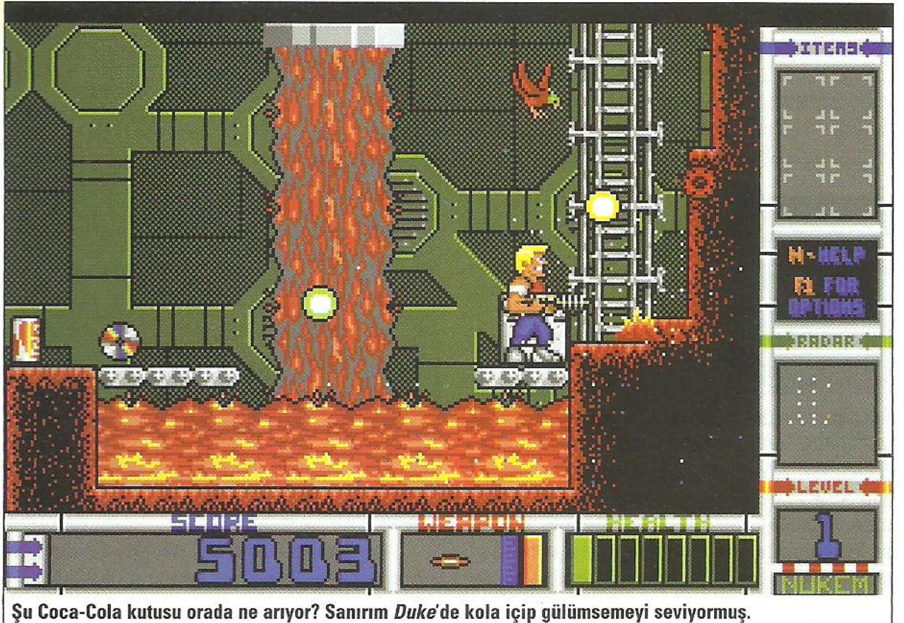
device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386.exe

TV'deki grafikler ve ses oldukça etkileyici. Oyun sadece, o dönemlerde görmeye alışmadığımız gibi yüksek çözünülürlükteki grafikleriyle değil, surround ses özelliğiyle de oldukça yenilikçiydi. Ekranınızın sol üst köşesindeki radarınız her görevde hedefinizi belirtiyor. Sadece onun gösterdiği yöne doğru uçun ve yolunuzun üzerinde duran tüm hedefleri yok edin. Ve eğer bir tünel görürseniz hemen dalın! Bu arada kendinizi hız sarhoşluğuna da kaptırmayın.

## DUKE NUKEM 2

- KURULUM: \duke2\Duke2.exe
- FAYDALI DOSYALAR: \Goodies\Hints\kq1_walkthrough.txt
- TÜRÜ: Arcade
- ÜRETİCİ FİRMA: 3D Realms, 1993
- GEREKEN PLATFORM: DOS, Windows DOS Box



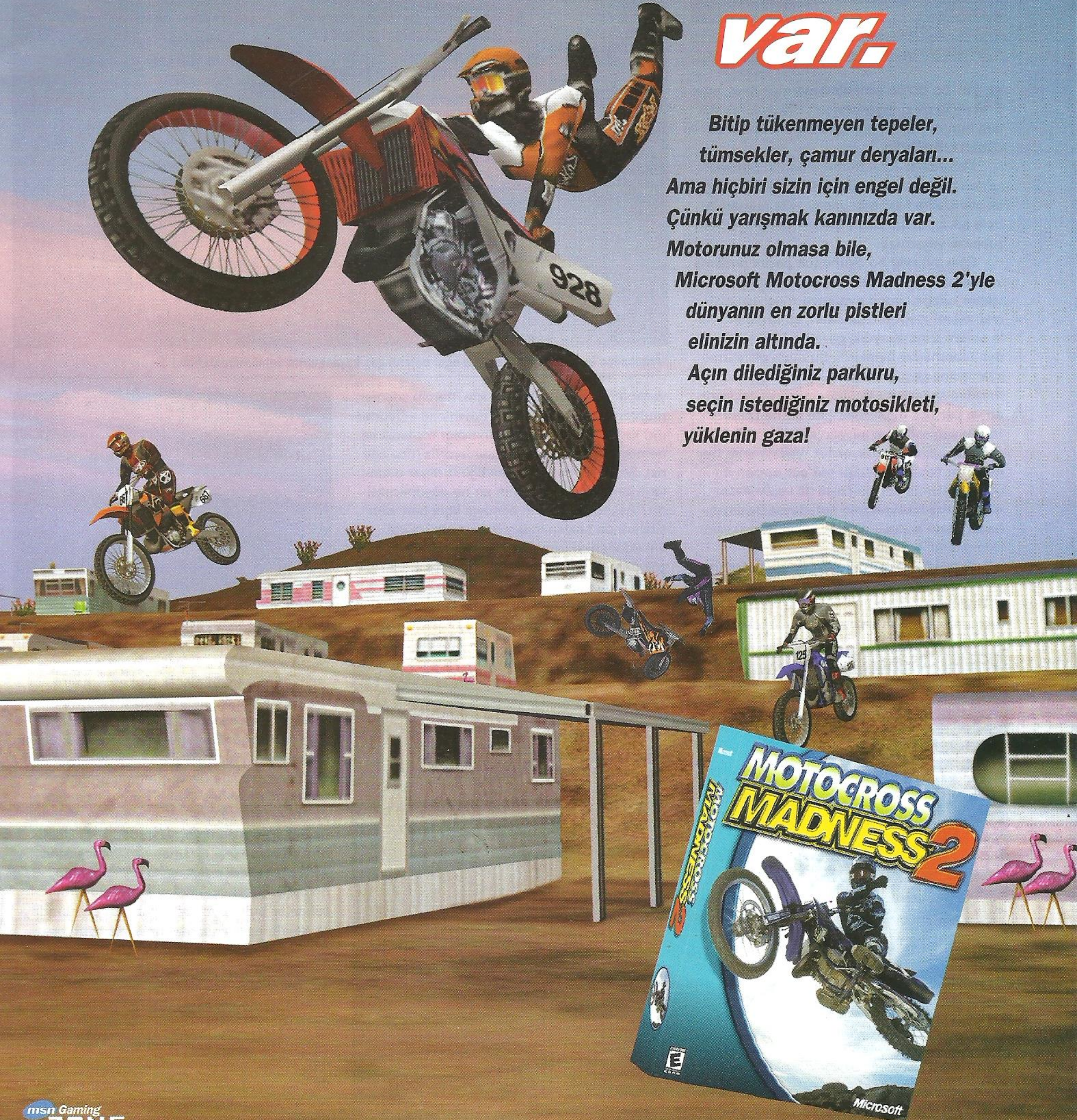
Şu Coca-Cola kutusu orada ne arıyor? Sanırım *Duke*'de kola içip gülümsemeyi seviyormuş.

Eskiden *Duke*, kötü görünüşlü, ağzı bozuk, uzaylıları tekmelerken kızların çevresinde pervane oldukları, 5 santimetreden daha uzun olmayan bir karakterdi. İşte şimdi karşınızda onu iki boyutlu haliyle görmek için son şansınız duruyor.

Oyunu çalıştırmak oldukça kolay. Tek yapmanız gereken NUKEM2.EXE'yi çalıştırmak ve gözlerinizin önünde tarihin bir klasöre sığmasını izlemek. Menüden ses ayarlarını değiştirebilirsiniz ama SoundBlaster modu tüm sistemlerimizde mükemmel sonuç verdi.

Ekileyici giriş intro'sunu izleyin, ardından demoların ortaya çıkmasını bekleyin. Size Duke'ün nasıl olupta dünyasından çıktığı hakkında bir fikir verecek. Merdivenlerden tırmanıyor, asansörlerle geziyor, borulardan kayıyor ve hatta doğru ekipmanlarla rocket zıplamaları bile yapıyor. Tüm bunlar ok tuşları, ALT ve CTRL ile gerçekleştiriliyor. Yeterince basit mi?

Bu oyun hakkında daha fazlasını öğrenmek için DN2HINT.EXE dosyasını çalıştırın. Kısa yol tuşlarını (F2 kaydeder, F3 yükler) öğreneceksiniz. Bunun yanı sıra ekstra silahları, bonus puanların yerlerini ve rocket launcher'ın sadece 32 atış için kullanılabileceğini de keşfedeceksiniz. Tüm bunlarla beraber oldukça geniş oynanış tavsiyelerini ve hatta bazı "gizli hile tuşları"nı da burada bulacaksınız.



Yarışmak kanınızda var.
Bitip tükenmeyen tepeler, tümsekler, çamur deryaları... Ama hiçbiri sizin için engel değil. Çünkü yarışmak kanınızda var. Motorunuz olmasa bile, Microsoft Motocross Madness 2'yle dünyanın en zorlu pistleri elinizin altında. Açın dilediğiniz parkuru, seçin istediğiniz motosikleti, yüklenin gaza!
928
MOTOCROSS MADNESS 2
Microsoft
msn Gaming ZONE
Microsoft
www.microsoft.com/games/motocross2/

# DAIKATANA

- YÜKLEME: \daikatana\Dkdemo.exe
- TEKNİK DESTEK: www.daikatana.com
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ: Eidos Interactive
- GEREKENLER: P200, 32MB RAM, DirectX 7.0, OpenGL hızlandırıcı



Autocanon'lar yok edilemiyor ama eğer onların güç kaynaklarını bulabilirseniz belki de...

Ne? Bu CD'de yeni bir oyun mu? Evet, ama ne yazık ki diğerlerinden farklı olarak sizlere bunun sadece demosunu sunabiliyoruz. Lütfen bizi affedin.

*Daikatana*, John Romero'nun id Software'den ayrılışından yaklaşık 4 yıl sonra yaptığı ilk oyun. Ana fikir; bazı yapay zeka numaralarıyla tek kişilik bir oyun içinde multiplayer tecrübesini yaşatmak!

Eğer yıllardır bu oyununun peşini bırakmayan tartışmaları ve her geçen gün sanki bir kulaktan kulağa oyunu oynanıyormuşcasına sürekli olarak değişen haberleri, en azından özetle sizlere sunmasaydık, gazeteci kimliklerimizden utanmamız gerekirdi. Bu oyun geliştirme aşamasına geçtiği zamanlarda şu anki kadromuzdan sadece bir kişi dergimiz için çalışıyordu ve pek çok oyunsever gibi biz de *Daikatana*'nın sağ salim ve tek parça halinde piyasaya çıkabileceğine inanmıyorduk. Vay canına! Her ne kadar oyun topluluğu pek çok açıdan bu oyun hakkında endişeli olsa da ve *Daikatana*'nın çıkış hikayesi bile neredeyse başlıbaşına bir oyun konusu olsa da, *Daikatana* kesinlikle önemli bir oyun.

Ayrıca CD'de tuttuğu yer de küçümsenmeyecek kadar önemli; yaklaşık 100MB. Bu büyüklükte bir demoyu kendi modeminizle bir web sitesinden download etmeyi tercih etmeyeceğinizi düşündüğümüz için, (tercih edenler muhtemelen şu anda hala download ediyorlardır) kendimizi sizin dağıtıcınız olarak atadık ve demoyu sadece sizin için sunuyoruz (rica ederiz). Şöyle bir bakın ve sevdiğiniz diğer oyunlarla karşılaştırın, bakalım siz ne düşüneceksiniz? Aslında bu demo konuyla ilgili bazı web sitelerinde beklenenden daha az ilgi gördü ama donanım uzmanlarımız gördüklerimizin çok daha fazla bir ilgiye layık olduğu düşüncesindeler. Özellikle de oyunun çok çarpıcı dinamik ışık ve ses efektleri ve silahların muhteşem özellikleri sayesinde (tabi ki yeterli beygir gücüne sahip bir sistemde) Daikatana gerçekten bir FPS şenliği olacak gibi görünüyor.



İşte vicdansız katil kurbağalarla savaşma zamanı.



Bulacağınız değerli taşları biriktirerek... şey, aslında sürprizi bozmak istemiyoruz. Ama şimdilik bu değerli taşları biriktirmezseniz oyunun çok önemli bir özelliğini kullanamayacağınızı söyleyelim.

Oyuna başlamadan önce display menüsüne girin ve sisteminize uygun olan ekran çözünürlülüğünü ayarlayın. Bu sırada oldukça mütevazi davranmanızı da tavsiye ederiz çünkü *Daikatana* son derece zengin grafiklere ve kaplamalara sahip. Demo ise oldukça kapsamlı ve tam sürüm oyunun dört yerlisinden üçünü sizlere sunuyor. Demoda kötü kalpli Mishima'ya karşı ilk sınavınızı vereceksiniz. RPG öğelerinden fazlasıyla nasibini alan oyunda tabi ki yine bol bol vurdulu kırdılı sahneler bulunuyor ve demomuz da neredeyse (takdir edersiniz ki!) küçük bir oyun boyutunda olduğu için oyunun pek çok silahını ve mekanını görme şansına sahip olabileceksiniz. Demo oyun, ayrıca deathmatch ve yardımlaşmalı oyun seçeneklerini de tamamen destekliyor. Teknik destek için README dosyasını okumanızı tavsiye ederiz. Fakat donanım ayarlarında fazla uçmazsanız pek desteğe de ihtiyacınız olmayacaktır. Böylesi uzun bir zaman sonra, kendisinden sansasyon beklenilen bir oyun olan *Daikatana* için ilk izlenimleriniz bakalım ne olacak...

# MDK2

- YÜKLEME: \mdk2\Mdk2.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.interplay.com/mdk2/*
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ: Interplay
- GEREKENLER: P200, 32MB, DirectX

Bu tam sürüm oyunların yanında bir demo daha mı? Evet! Ama sıradan bir oyunun demosu değil elbette. İlk çıktığında pek çok aksiyon oyunu meraklısına gözlerini faltaşı gibi açtıran ve gerek grafikleri, gerek müzikleri ve gerekse inanılmaz esprili oyun kurgusuyla sahip olan *MDK*'in devam oyunundan bahsediyoruz tabi ki. Son dönemin en ünlü RPG oyunlarından olan *Baldur's Gate* ve 3D aksiyon oyunları arasında haklı bir yer edinen *Shattered Steel*'in yapımcılarının hazırladığı oyun, demosundan anlaşıldığı kadarıyla kendisinden bekleneni fazlasıyla (hatta çok fazlasıyla) verebilecek gibi görünüyor.

Her ne kadar ilk *MDK* yıllar önce çıkmış olsa da pek çok oyuncu için hala hafızalarının bir kenarında edindiği yeri kaybetmemiş bir oyundur. 1996'larda P 100 makinelerde bile sanki 3D hızlandırıcı varmış izlenimi uyandıran grafikleri ve orijinal senaryosu ile *MDK*, şimdi yepyeni 3D dünyasında daha da parlak görünüyor. Yepyeni grafikleri, etkileyici müzikleri, 3D ses efektleri, birbirinden orijinal yaratıkları ve tabii ki oynayanı sürekli güldüren (güldürürken de düşündüren!) espirileri ile *MDK2* ayrıca oyunda, kullanabileceğiniz yepyeni pek çok eşya ve silah da sunuyor. Ayrıca oynanabilirlik ve espiriler de geliştirilmiş.

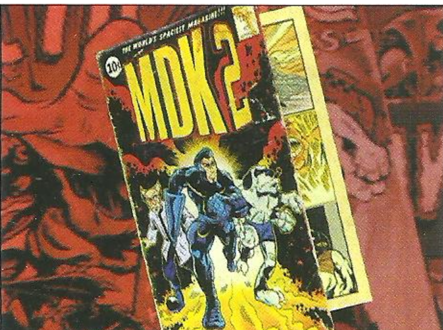
Hatırlayacağınız gibi ilk *MDK*'da dünyayı uzaylı yaratıklardan kurtarmaya çalışan Kurt'ün rolünü üstlenmiştiniz. Bu kez oynayabileceğiniz tam üç farklı karakter bulunuyor. Hızlı, çevik ve sniper silahına güvenen eski dost Kurt, iri ve dört kollu (her kolunda ayrı bir silah!) bir köpek olan Max ve son olarak da savaşlarda oldukça zayıf kalan, ama muhteşem buluşları ile bir orduyu kolayca yere yıkabilen Dr. Hawkins. Evet Demoda Dr.Hawkins ile de bir level oynayacak ve sıkı bir adventure'ın içine dalacaksınız.

Bu demoda full sürüm oyunun tüm oynanış fonksiyonlarını görebilirsiniz. İlk *MDK*'den oynanış olarak hiçbir şey değişmemiş. Fakat genel görüş açısı inanılmaz derecede geliştirilmiş ve kolaylaştırılmış. Kamera artık sizinle birlikte hareket ediyor. İlk başlarda bu alışık olmadığınız kamera açısına alışmakta biraz zorlanabilirsiniz, ancak bir iki oyundan sonra bu yeni sistem için:"Ee bu bir devriim" diyeceksiniz.

Oyundaki tüm bu göz alıcı yenilikleri Omen adı verilen yepyeni bir grafik motoruna borçluyuz. Grafik teknolojisinin son noktalarından birisi olan Omen, ilk *MDK* motorundan oldukça farklı. En önemli özelliklerinden biri ise ekran çözünülürlüğünün sisteminizin kapasitesine göre 640x480 ile 1600x1200 arasında ideal olarak değiştirilebilmesi. Ayrıca ana menüdeki seçenek ile sisteminizin tüm performansını sürekli olarak oyun ekranının sol üst köşesinde görebilirsiniz. Ama yine de bizim tavsiyemiz, günümüzdeki pek çok oyunda olduğu gibi, bu oyunda da yeterli konfigürasyona sahip olmanızdır. Son olarak söyleyebileceğimiz şey, oyunu geliştirenlerin, *MDK2*'yi yine çok orijinal ve espirili bir anlayışla tasarladıklarıdır, çünkü oyunu oynarken çok eğleneceğiniz birbirinden ilginç olaylar sizi bekliyor.



**İlk oyunda hayatınızı kurtaran Max, bu oyunda başlıbaşına bir karakter!**



**MDK2, 50'lerin bilimkurgu ruhunu yansıtıyor!**

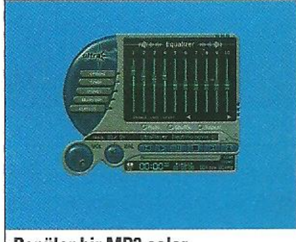


***MDK2*'deki panoramik atmosfer yine gözlerinize (ve de tabi ki beyninize) ziyafet çekecek!**

## ULTRAPLAYER

- **FİRMA:** UltraCo, Inc
- **URL:** *www.ultraplayer.com*
- **DOSYA ADI:** ultra100.exe

Ultra Player, oldukça hoş ve kullanışlı bir ara yüze sahip medya yürütme yazılımı. MP3, MP2 ve WAV gibi bir çok medya formatını destekleyen yazılım CD player özelliğini de içeriyor. Ayrıca programda playlist oluşturmanıza yardım eden bir editör ve 10 bant grafik equalizer bulunuyor. Internet üzerinden radyo dinleme imkanını da sunan yazılımın ara yüzünün görünüşünü Internet'ten indireceğiniz skinlerle değiştirmeniz mümkün.



**Popüler bir MP3 çalar.**

## FRUITYLOOPS PRO

- **FİRMA:** Image-Line Software
- **URL:** *www.pysoft.com*
- **DOSYA ADI:** FruityLoops.exe

FruityLoops Pro, çeşitli davul ritimleri ve şarkılar hazırlamanıza yardım eden oldukça kullanışlı bir müzik hazırlama editörü. Program içinde yer alan çeşitli davul, zil veya diğer efektleri istediğiniz gibi düzenleyip hazırladığınız ritim veya şarkıları MIDI, WAV veya MP3 formatına çevirip kaydetme imkanınız bulunuyor. Yazılımın ara yüzü oldukça basit ve hoş bir şekilde hazırlanmış. Bu demoyu 30 gün süreyle deneyebilirsiniz.

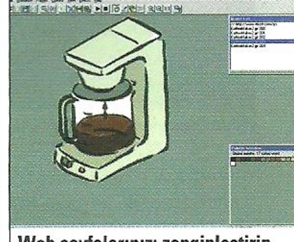


**İstediğiniz müziği yapın.**

## ANIMAGIC GIF ANIMATOR

- **FİRMA:** Right to Left Software
- **URL:** *www.rtlsoft.com/animagic*
- **DOSYA ADI:** anim32h.zip

Animagic GIF Animator, isminden de anlaşılacağı gibi bir GIF animasyonu hazırlama yazılımı. WEB sayfalarınızda veya tanıtımlarınızda kullanabileceğiniz her türlü banner veya diğer küçük animasyonları kolaylıkla hazırlayabileceğiniz bu yazılım oldukça basit bir kullanıma ve hoş bir arayüze sahip. Benzer bir programı daha önce kullanmamış okuyucularımız Animagic'i kullanırken başlangıçta biraz zorluk çekebilirler.



**Web sayfalarınızı zenginleştirin.**

## POLYVIEW

- **FİRMA:** Polybytes
- **URL:** *www.polybytes.com*
- **DOSYA ADI:** polyv333.exe

PolyView, hemen hemen tüm resim formatlarını açabildiğiniz ve resimler üzerinde bazı küçük oynamalar ve ayarlamalar yapabildiğiniz bir resim işleme programı. Program sayesinde slide şov hazırlama imkanınız bulunuyor ve bilgisayarınızda yer alan resimleri thumbnail olarak görebiliyorsunuz. Bu işlem için bir thumbnail arşivi hazırlamanız gerekiyor. Basit bir arayüze ve kullanıma sahip PolyView'ı mutlaka denemelisiniz.

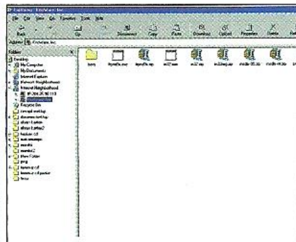


**PolyView'i deneyin.**

## INTERNET NEIGHBORHOOD

- **FİRMA:** KnoWare, Inc.
- **URL:** *www.knoware.com*
- **DOSYA ADI:** in32.exe

Internet Neighborhood, oldukça başarılı tasarlanmış bir FTP yazılımı. Aynı işlevi gören diğer yazılımlardan en büyük farkı, bu programın tıpkı Network Neigborhood mantığıyla çalışıyor olması. Bağlanmış olduğunuz FTP sunucusunda bulunan dosya ve klasörleri, Windows Explorer penceresinde sanki kendi bilgisayarındaymış gibi görme ve üzerinde işlem yapma imkanını sunuyor.

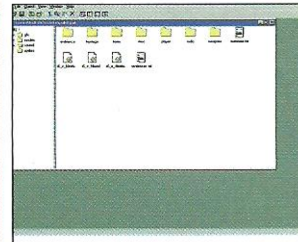


**Çok başarılı bir FTP yazılımı.**

## PAKSCAPE

- **FİRMA:** Peter Engström
- **URL:** *www.captured.com*
- **DOSYA ADI:** pakscape-008.zip

*Half-Life* veya *Quake III: Arena* gibi oyunlara bölüm, harita veya mod hazırlarken mutlaka elinizin altında bulunması gereken programlardan biri olan PakScape, PAK dosyalarını açmanıza ve düzenlemenize yarıyor. PakScape oldukça basit bir arayüze ve kullanıma sahip, konuyla ilgili olmayan herhangi birinin bile kolaylıkla kullanabileceği bu yazılımı mutlaka denemelisiniz.

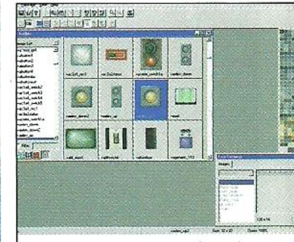


**PAK dosyalarını açabilirsiniz.**

## WALLY 1.43C

- **FİRMA:** Ty Matthews & Neal White III
- **URL:** : *www.telefragged.com/wally*
- **DOSYA ADI:** wally_143c.exe

Wally, *Half-Life* ve *Quake* motorlu oyunlar için texture hazırlayabildiğiniz bir yazılım. Program sayesinde oyunda yer alan mevcut texture'lar üzerinde oynamalar yapıp istediğiniz değişiklikleri yapma imkanınız da bulunuyor. Oyun ve bölüm tasarımı ile ilgilenen tüm kullanıcıların elinin altında bulunması gereken yazılımlardan biri olan Wally'nin kullanımı da oldukça kolay.



**Kendi texture'larınızı hazırlayın.**

## HALF-LIFE MODEL VIEWER

- **FİRMA:** Mete Ciragan
- **URL:** : *http://www.swissquake.ch*
- **DOSYA ADI:** hlmviewer12.zip

Bu ay CD'mizde yer alan bir diğer *Half-Life* editörü olan Half-Life Model Viewer, *Half-Life* oyunun modellerini, bu modellerin hareketlerini görüntüleyebilen bir yazılım. Yazılım içinde yer alan PAK editörü sayesinde *Half-Life* model dosyalarını açabiliyor, kendi yarattığınız modellerin hareketlerini görebiliyor veya mevcut modellerin texture'larını değiştirerek yeni görünüşe sahip modeller üretebiliyorsunuz.



**Kendi modellerinizi yaratın.**

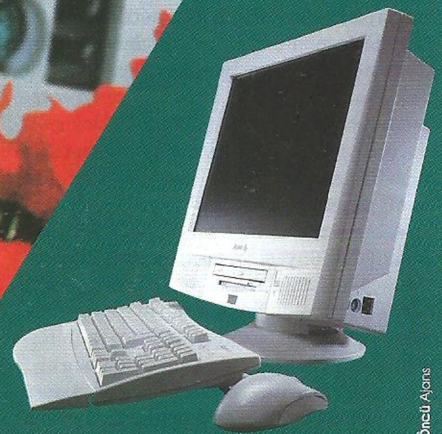



Veriton FP

15" LCD TFT Ekran, Intel® Pentium® III İşlemci 500 MHz, 128MB PC-100 SDRAM DIMM (maks:256MB), 13GB HDD, 8MB ATI Rage Pro AGP Ekran Kartı, 10/100 Mbps Ethernet Kartı, 24xCD-ROM Sürücü, Ses Kartı, Hoparlör, Win98 İngilizce, İngilizce Klavye, Mouse, 3 Yıl Sistem, 1 yıl LCD panel ve CD-ROM Sürücü Garantisi

- En ince
- En şık
- En modern
- En kullanışlı

# The Best Model of the World



Öncü Ajans

İhlas/Acer
www.ihlasacer.com.tr

ACER we hear you

Merkez: İhlas-Acer Bilg. Sis. San. ve Tic. A.Ş. Sütçü Yolu Cad. No:62 Yeni Sahra 81120 Kadıköy/İstanbul Tel: (0216) 317 96 50 (pbx) Faks: (0216) 317 96 61
Ankara Şubesi: Gezegen Sok. No: 15/ 8 Büyükesat 06670 Ankara Tel: (0312) 447 65 87- 88- 89- 90 Faks : (0312) 447 05 95
Bursa Şubesi: Gazcılar Cad. Anafartalar Sok. No: 16/B Bursa Tel: (0224) 250 04 95 Faks: (0224) 251 06 89

"Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation"

VURGUN!

ÖZEL HABER! EN BABA OYUNLARIN PERDE ARKASI

Güneş yerel bir Mage's Guild'in arkasında batarken doğal bir köprü de açıklığı kapatıyor; gerçekten müthiş bir manzara...

# The Elder Scrolls 3 MORROWIND

**Bethesda, Elder Scrolls serisinin en son oyunuyla ayaklarımızı yerden kesmeye hazırlanıyor.**

Geçen ay Bethesda, muhteşem şaheseri, *The Elder Scrolls 3: Morrowind*'e şöyle bir göz atmamıza izin vermişti. Bu ay ise roleplaying tutkunlarının kesinlikle ağzının suyunu akıtacak bu oyunu daha yakından inceleyebilmemiz için kapılarını ardına kadar açtı. Bu oyuncular salyalarını biriktirmek için şimdiden bir kova edinse iyi olur; zira bu gidişle uzun ve sulu bir bekleyiş olacak (gelecek senenin sonlarına doğru çıkması bekleniyor). Şu ilk screenshot'lar durumu gayet net anlatıyor.

*Morrowind* tanıdık bir alemde geçiyor ama oyun dünyası ve tasarım bakımından oldukça gelişmiş. *Arena* ve *Daggerfall* çok büyük hitler olduğundan böyle bir devam oyunu kesinlikle eski hayranlarını tatmin etmeli ama aynı zamanda yeni oyuncuların da aklını çelmeliydi. Bu tek karakterli derin RPG serinin daha önceki oyunlarında işlenmiş temalara da değinmeyi ihmal etmiyor; İmparatorluk güçlerinin yükselişi ve çöküşü, Dwarf'ların gizemli kayboluşu, Daedra Lord'larının sinsi ve esrarengiz güçleri ve üstün artifact'leri ve antik vampirlerin gizli tarikatı. Tasarım şefi Ken Rolston diyor ki: "Dunmer Great Houses'ın kanlı mücadelesi, medeni Great House Dunmer kültürü ile göçebe barbar Ashlander Dunmer kültürü arasındaki çekişme, Nerevarine kehanetlerindeki giz perdesi, Blight'ın karanlık tehdidi ve gölgeler içindeki Sixth House tarikatı tehlikesi gibi bir sürü *Morrowind*'e has tema bulunmakta." Bana öyle geliyor ki bu malzemeden daha birçok ilginç şey çıkar.

Karakteriniz için yabancıları sevmemenin 'in' olduğu bir alemde bir yabancı diyebiliriz. Oyuna esrarengiz bir kehanet tarafından lanetlenmiş bir yerde başlıyorsunuz; bir sürü düşmanın sizi beklediği bu ortamda tamamıyla yalnızsınız. Daha önceki Elder Scrolls oyunlarında olduğu gibi bu tek kişilik bir görev. NPC'ler size katılabilir ama hiçbir zaman doğrudan sizin kontrolünüz altında olmayacaklar. Kas gücüne ihtiyacınız olduğu zaman kiralayabileceksiniz. Karakterler size eşlik edebilir veya siz onlara eskortluk yapabilirsiniz. Ama hepsi geçici durumlar.

Karşılaşacağınız dünya oldukça geniş ve hiç de dost canlısı değil. Yüzölçümü bakımından *Daggerfall* kadar devasa olmasa da *Morrowind* çok daha detaylı olacak. Proje lideri Todd Howard: "*Daggerfall*'dan ilk aldığımız şey sağlam karakter sistemi oldu ama etrafınızı saran dünyanın çok boş olması ve kendini tekrarlaması önemli bir sorundu. Bu sefer her şeyi ellerimizle yerleşti-

## S.İ.B

**TÜRÜ:** Roleplaying

**GELİŞTİRİCİ:** Bethesda Softworks

**YAYINCI:** Bethesda Softworks

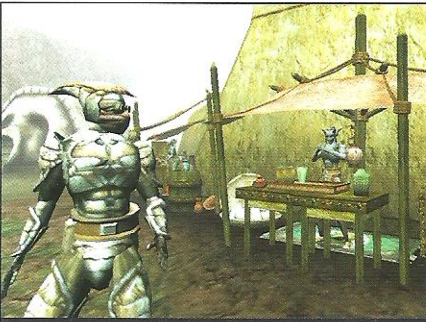
**TAMAMLANMA YÜZDESİ:** 30%

**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2001 Sonu

**KISACA:** *Morrowind*, inanılmaz grafiklere ve derin oynanabilirliğe sahip ucu bucağı olmayan tek kişilik bir RPG. Yaklaşık ünlü türevi *Daggerfall* kadar geniş ama tasarım konusunda çok daha iddialı; oyuna yapay bir hava getiren uyduruk şehirlerden ve zindanlardan eser yok. Ayrıca dünya editörü de oyunu tekrarlanabilir kılacaktır.

**BU KADAR ÖZEL OLAN NE?:** Açık uçlu görevler, canlı NPC'ler ve interaktif geniş bir dünya Elder Scrolls oyunlarının ayırdedici özelliği. Zaten Bethesda'nın geliştirme stratejisi de gayet net; küçük bir bölgeyle başla, onu mükemmel bir hale sokana kadar uğraş ve dünyanın geri kalanını elindeki sağlam kalıbı kullanarak oluştur. Bu yöntemin *Daggerfall*'u yıpratan sorunları yokedeceğine inanıyorum.


Bana mı öyle geliyor yoksa şu küçük köy kulübeleri TIE pilotlarının kasklarına mı benziyor? Şu ön plandaki yakışıklı bir Tusken Raider mi?


Bu NPC değişik yaratıklardan yapılmış bir kitin zırhı giymekte. Sizce de iğrenç değil mi?

riyoruz. Sonuçlar gerçekten inanılmaz. Dünyanın büyüklüğü yüzünden her objenin özgün bir tasarıma sahip olması çok zor. Yani hala 'yapı blokları' kullanıyoruz. İnşa setimizle devasa bir zindanı bir günde bitirebiliyoruz. Ayrıca çok da özgün bir havası oluyor; baştan savma gözükmüyor."

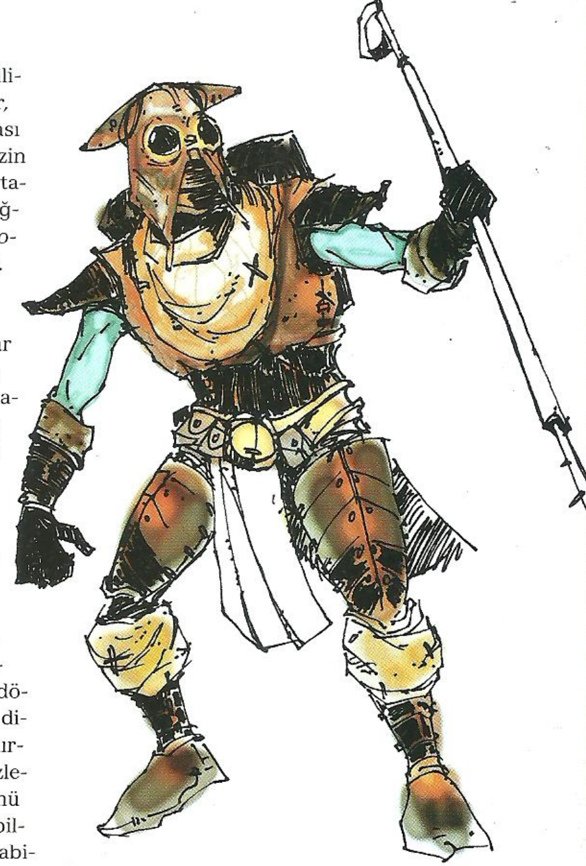
## ŞİDDETİN ESTETİĞİ

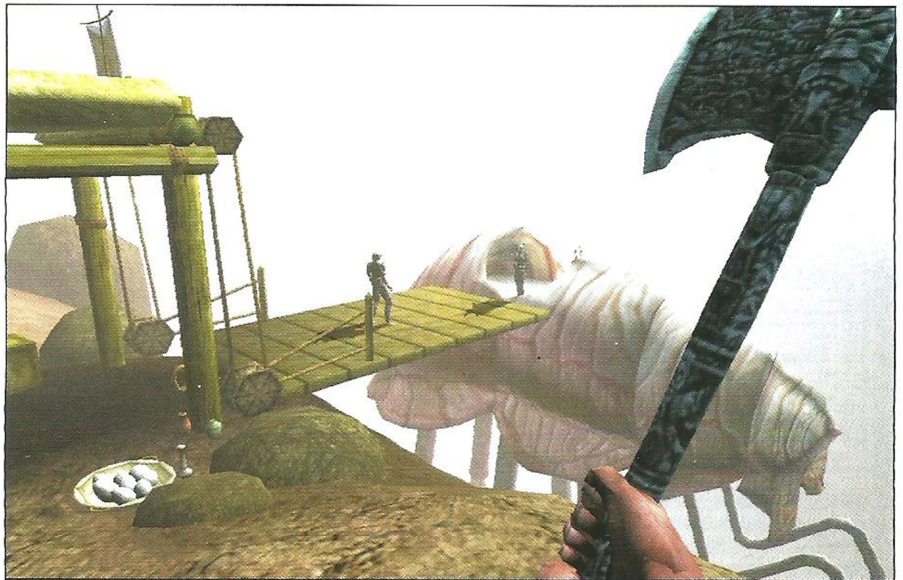
Editör gibi olaylar oyunu geliştirirken diğer özellikler serinin hayranlarına hiç yabancı gelmeyecek. Dövüş ve büyü sistemleri eski *Elder Scrolls* oyunlarındakine benziyor. Büyü sistemi temelde aynı ama oldukça geliştirilmiş. Hala kendi büyülerinizi, iksirlerinizi ve tılsımlı objelerinizi hazırlayabiliyorsunuz ama öğrenme aşamaları çok uzatılmış. *Daggerfall*'da büyü yapmaya başladıktan sonra her türlü büyüyü bünyenize katabiliyordunuz. *Morrowind*' de ise bir büyü hazırlamadan önce ilgili elementleri ve büyünün etkilerini öğrenmek zorunda kalacaksınız.

*Howard*'ın dediğine göre, "Önceleri amacımız özel bir tür oyun yaratmaktan çok bir roleplaying işletim sistemi kurmaktı ve TES 3 inşa seti bu düşünülen sürecin en önemli sonucu. Bu devasa dünyayı tam vaktinde inşa edebilmek için bu sete ihtiyacımız vardı ve umarım herkes memnun kalır. Olay tamamıyla plug-in mimarisi üstüne kurulu; yani bir dosyada oluşturulan data bir başkasına aktarılabiliyor. Zindanlar, görevler, silahlar, NPC'ler (kısacası her şey!) yaratabilmenizin yanında bir başkası da tasarımlarınızı indirip doğrudan kendi aktif *Morrowind* oyununa katabilir. Bundan dolayı oyun dünyası gittikçe büyüyecek ve yeni insanlar ve yerler eklenebilecek. Oyunda kurcalama imkanınızın olmadığı çok az şey var. Kendi yazı/kod dili bile oyunla beraber geliyor; yani objelere bizim düşünmediğiniz ekstra fonksiyonlar kazandırabilirsiniz.

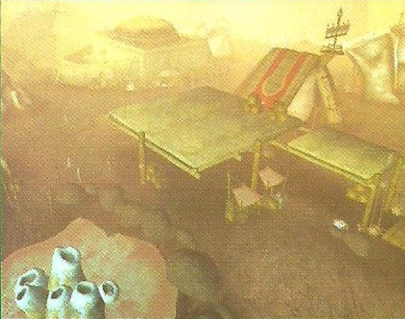
Dövüş motoruna gelince, ekip çeşitli silahlarla aynı anda dövüşmenin ruhunu ve mekaniğini yakalamaya odaklanmış. Amaçları ağır zırhlı ve kılıçlarla dövüşen karakterlere *Quake*'in düello tarzı dinamizmini kazandırmak. Mouse'u kullanırken haraketli bir 'tut ve bırak' yöntemi izleyerek her vuruşunuzun gücünü ve yönünü kontrol edebileceksiniz. Silahları becerebildiğiniz kadar hızlı, sert ve isabetli kullanabilirsiniz; aklınıza golf simülasyonlarının benzer arayüzleri gelmesin.

Nasıl kullanıldıklarına bağlı olarak, farklı silahlar farklı düzeyde hasar verebilecek. Howard diyor ki: "Bir savaş baltasıyla yaptığınız seri bir hamle düşmanınıza hiç hasar vermeyebilir ama aynı şeyi bir hançerle yaparsanız oldukça iyi sonuçlar alabilirsiniz. Birçok RPG'de daha büyük silah her zaman daha iyi olmuştur, bu yüzden bütün silahların avantajlarının olmasını ve farklı şekillerde kullanılabilmelerini istedik. Oyunda 200'den fazla silahımız var; yani herbirinin başına buyruk olabilmesi için iyi bir simülasyona ihtiyaç duyduk. Yorgunluğun oyunda gerçekçi bir rolü var; koca silahlar taşıyan ağır zırhlar içindeki yarmalar bütün bunları taşırken çok daha çabuk güçten düşüyor. Oyun sistemi bu durumu bizim için dengeliyor ve karakterine sadık kalanları ödüllendiriyor. Düşündüğün bir şeyi yapamama fikri-

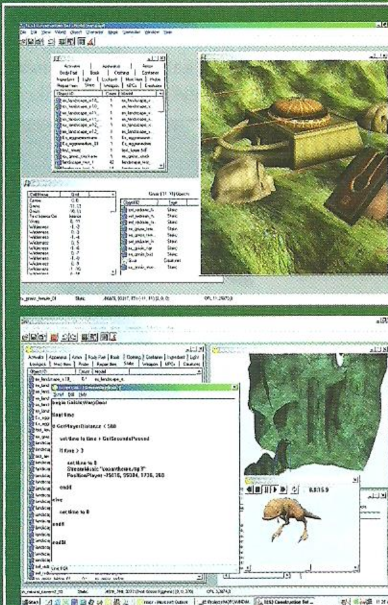

NPC'lerle diyaloğa girerken dikkatli olun; sizin gibi yabancılara pek alışık değiller.


Bir Strider birçok köyde bulunabilen yerel bir Strider limanında bekliyor. Bu vasıtalara binerek inanılmaz uzun mesafeleri çok kısa zamanda katedebilirsiniz.

## KENDİN PİŞİR KENDİN YE



**Construction Set (inşa seti) şimdiden *Morrowind*'in ağır toplarından biri olacak gibi gözüküyor. Bethesda bu setin oyunla beraber verileceğini ve standart oyun dünyaları oluşturmak için her türlü fonksiyonu içereceğini söylüyor. Oyunu yapmak için de bu yazılım kullanılmış. *The Elder Scrolls 3* Construction Set ile peyzajlar, şehirler ve zindanlar tasarlayabiliyor ve karakterler, silahlar, ırklar, yaratıklar ve orijinal objeler yapabiliyorsunuz. Oyun içi diyaloglar bile yazabiliyorsunuz. Objeleri deforme edip yapı blokları olarak kullanabiliyorsunuz. Odalar, koridorlar veya bütün halindeki oluşumlar parçalanıp kullanıcının isteğine göre şekillendirilebilir. Böylece sıfırdan yeni 3D ortamlar ve modeller oluşturmak zorunda kalmadan, çok daha kolay bir şekilde kafanızdaki dünyayı yaratabiliyorsunuz. Ayrıca bu set, çekirdek bir 3D motora bağlı çalışarak yüksek poligon değerlerini, detaylı dokuları, gerçek zamanlı gölgeleri ve görselleştirme olayını arkasına alıyor. Karakterler her türlü iskelet animasyonuna sahip. Yüzlerde oldukça özenli çalışılmış; gerçekçi dudak ve göz kapağı hareketleri ihmal edilmemiş Kısacası oyun "dinamizm" üstüne kurulu. Her obje hareket ettirilebilir, kaldırılabilir, satılabilir, giyilebilir ve dönüştürülebilir.**



**Construction Set ile üstteki resimdeki gibi sıfırdan dünyalar ve onlara ait parametreler yaratabilir veya alttaki resimdeki gibi tek tek objeler veya NPC'ler oluşturabilirsiniz.**



**Hanın önünde gövde gösterisi yapan şu Dark Elf hiç de fena gözükmüyor, değil mi? Yine de ona arkanızı dönmemenizi tavsiye ederim; yoksa bu son fantaziniz olabilir!**

ni ortadan kaldırmaya çalıştık. Bir büyücü olsanız bile her türlü zırhı giyebilirsiniz; tabii sonuçlarına katlanmak şartıyla. Zırh durumunuz kötüleşecek, yorulacaksınız ve tam anlamıyla köşeye sıkışacaksınız."

### UÇSUZ BUCAKSIZ BİR ALEM

*Daggerfall* ve *Arena*'nın en güçlü özelliklerinden birisi de kapılarının ardına kadar açık olmasaydı. İstediğiniz görevi seçerek ve hikayeye ister bağlı kalıp ister kalmayarak, her yere gidebilir ve her şeyi yapabilirdiniz. İşte *Morrowind* de hikayeye bağlı ana görevlerle karakterinizin yeteneklerini geliştiren deneyim deposu yan görevlerin karışımını kullanarak aynı yolu takip ediyor. Her iki görev türü de artık çok daha içerikli ve hatta çok daha serbest bir yapıya sahip. Genelde görevler bir olayın etrafında dönüyor; belli bir sırayı takip etmeden de istenilen sonuca ulaşabiliyorsunuz.

Bir oyuncunun görevi Ebonheart Dükü'nü bir antlaşmayı imzalaması konusunda ikna etmek olabilir. Sonuca ulaşmak için A mağarasına girip 29874B objesini bulması gerekmiyor; bunun yerine oyuncu mantığını kullanıyor ve oyun da onun kaydettiği aşamaları takip ediyor. Her NPC'nin size karşı olan duyguları aralıksız olarak değişiyor ve gösterdiğiniz çabanın olumlu sonuçlanması genellikle hakkınızdaki düşünceleriyle bağlantılı oluyor. Dük ve antlaşma örneğinde olduğu gibi imzayı basana kadar sizi sevmesi ve daha çok sevmesi için elinizden geleni yapıyorsunuz. Onun sevgisini kazanmak için birtakım küçük işlerini halledebilir, uygun bir dille konuşabilir, doğru kıyafetleri giyebilir veya ona para bile verebilirsiniz. Ona veya halkına saldırmanız onun gözündeki değerinizi düşürecek ve tabii ki bu sefer imzayı alabilmek için çok daha fazla uğraşmanız gerekecektir. Sonuç olarak elimizde, amaçların ve dramanın birbirine sıkıca bağlı olduğu bir oyun var.



***Morrowind*'in mimarisi gerçekten çok görkemli. İnsanı ezen bir havası var.**

Ayrıca birçok görev Guild olayı ile de yakından alakalı. Diğer insanların size karşı olan tutumlarından başka hangi loncalara takıldığınız da oyun içindeki gidişatınızı belirliyor. Howard diyor ki: "Herkes *Daggerfall*'da Guild'lere katılmaya bayılıyordu, bu yüzden onların oyundaki rolünü derinleştirdik. Bir Great House'a katılabileceksiniz ve bir loncada yükselmenin beraberinde getirdiği ödüller inanılmaz. Kendi kalenizi bile inşa ettirebilirsiniz. Ayrıca Guild'lerde kullanmanıza izin verilecek artifact'ler de olacak. The Morag Tong (suikastçiler loncası) oyuncuya birçok harika görev sunuyor. Şeytani olanlar bizi oldukça eğlendirdi. Aklıma gelmişken, oyundaki herkes öldürülebilir. Evet, herkes. Dük'ü bile öldürebilirsiniz. Tabii belli kişileri katlederseniz ana görevi tamamlayamayabilirsiniz (oyun böyle bir noktada sizi uyarıyor) ama bazı oyuncular bu duruma aldırmayacaktır. Onlar sadece kötü olmak isteyecektir."

# Links 2001

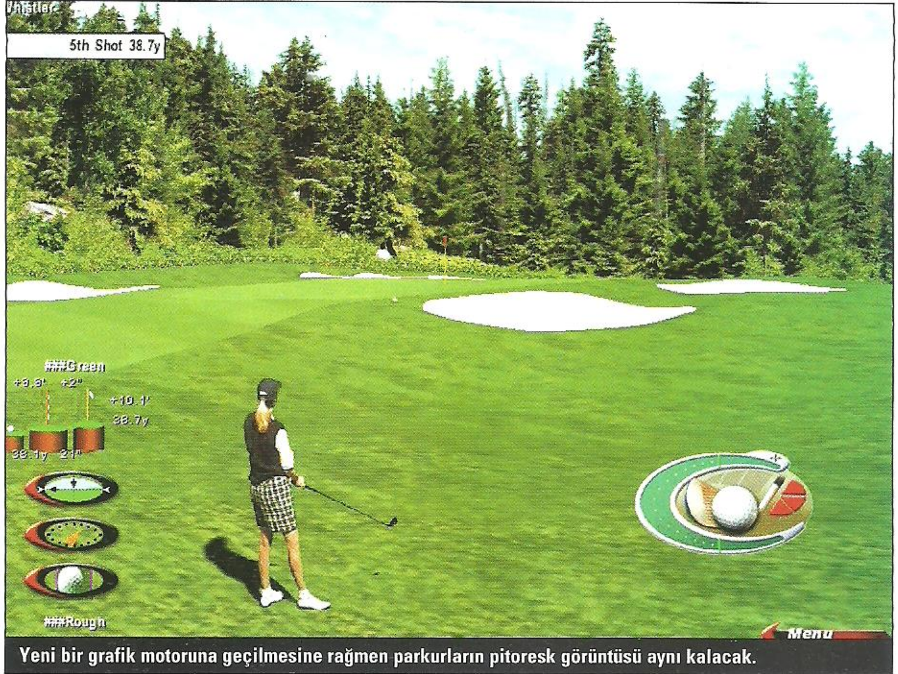
**Vasat geçen bir yıldan sonra Access oyuncuyu taptaze bir Links deneyimiyle buluşturmaya hazırlanıyor.**

Links LS oyununu yüklediğim o günü hiçbir zaman unutmayacağım. İlk kez gözlük takıp da etrafı incelemek gibi bir şeydi; her şeyin gerektiği kadar net olmadığını biliyorsunuz ama gelişmenin o kadar büyük olacağını önceden tahmin edemiyorsunuz. Tabii, daha önceki *Links* oyunlarını oynamıştım ama hala bir çift nedenden dolayı *Jack Nicklaus Signature Edition*'ı tercih ederim; daha gerçekçi bir golf oyunuydu ve bir parkur editörüne sahipti. *Links LS* sahneye çıkınca standartlar oldukça yükseldi ve Jack'in ücretsiz kursları bile aradaki farkı kapatamadı.

Ama Sierra'nın etkileyici *PGA Championship* oyunları kadar *Jack Nicklaus* serisinin son oyunları da büyük bir gelişme göstererek *Links LS* serisini top fiziği konusunda geride bıraktı. Ayrıca bu iki oyunun motoru 3D olduğundan oyunculara etkileyici görüntüler sunabiliyordu. Ve bir de parkur editörünün eksikliği *Links*'i iyiden iyiye maziye gömmeye başlamıştı.

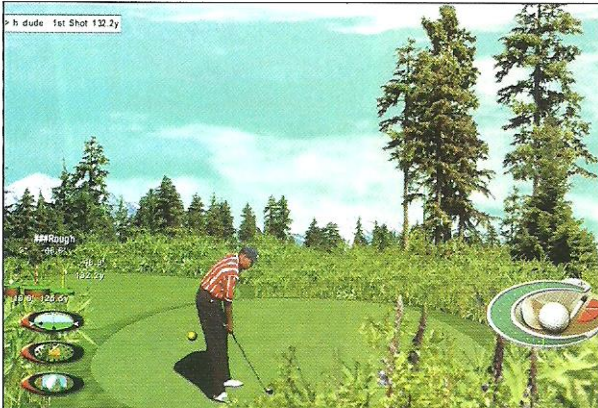
Yarının dünyasına hoşgeldiniz. Microsoft'un bizim hala Access Software olarak bildiğimiz geliştirici ekibi rekabetin oldukça hızlandığını farkedip sanal golfün tahtına tekrar oturabilmek yepyeni bir oyun çıkarmaya niyetleniyor. Şu ana kadar gördüklerimden yola çıkarak planlarına hiçbir itirazım olmadığını söyleyebilirim.

İki ana özellik var ki bunlar *Links* için birer devrim sayılabilir; yeni grafik motoru ve Arnold Plamer saha mimarı. Ürün müdürü Darren Steele diyor ki: "Motor tamamıyla 3D. Eğer donanımınız dijital görüntüleri eş zamanlı olarak kaldırabilecek durumdaysa motorun hakkını verebilirsiniz." Şimdilik ağaçlar gibi objeler 2D kalacak ama bi-linear filtering ve anti-aliasing sistemlerinin bir kombinasyonu onları zoom yapsanız bile daha güzel gösterecek. Şöyle bir bakınca hala gerçek ağaçlar gibi gözüküyorlar yani bu durumu bir eksi olarak kabul etmeye gerek yok. Bu sene parkurlar dökülen yaprakların ve uçan kuşların yardımıyla biraz daha canlı!



Yeni bir grafik motoruna geçilmesine rağmen parkurların pitoresk görüntüsü aynı kalacak.

Ayrıca yeni motor sayesinde parkurlar çok daha özenli bir şekilde hazırlanabiliyor. Geçmişte bir parkuru tasarlarken köşeleri düzenlemek için sınırlı sayıda referans noktası kullanabiliyordunuz. Özellikle yeşil alanların üstünü ve çevresini tasarlamak oldukça güç oluyordu. Şimdi ise çalışabileceğiniz nereyse sınırsız sayıda nokta var ve konturlar gerçek dünyadan en fazla iki santimetrelik bir şaşmayla kopyalanabiliyor; eski motorun şaşma yüzdesi çok


Oyundaki her golfçünün kendine özgü bir kişiliği var. Bazıları oynayışınızla dalga bile geçebilir.

## S.İ.B

**TÜRÜ:** Spor

**GELİŞTİRİCİ:** Microsoft

**YAYINCI:** Microsoft

**TAMAMLANMA YÜZDESİ:** 60%

**ÇIKIŞ TARİHİ:** Sonbahar

**KISACA:** Golf simülasyonlarının eski lideri en iyisi olduğunu ispatlamak için geri dönüyor. Oynanabilirlik çok farklı olmayacak ama yeni motoru oldukça güzel grafiklerin habercisi sayılabilir. Sağlam parkur editörü de oyunu tekrarlanabilir kılıyor. Değişik kişiliklere sahip sanal golfçüler ve daha hızlı online oynanışı oyunun iyi özelliklerinden sadece birkaçı.

**BU KADAR ÖZEL OLAN NE?:** Rakiplerinin sağlam atılımlarına rağmen *Links* hala parkurda başı çekiyor; başka hiçbir oyun topun uçuşunu ve yuvarlanışını (özellikle deliğe yakın vuruşları) onun kadar iyi tasvir edemiyor. Uzun zamandır beklenen saha mimarı opsiyonu sayesinde oynayabileceğiniz parkur sayısı sanal anlamda sınırsız... Yani artık diğer oyunların başı dertte.

daha fazlaydı. Bir başka olay da otların yüksekliğinin değiştirilebilmesi; topun seyrinin bu parametreden etkilenmesi oyunu çok daha gerçekçi kılmış. Diğer ana özellik ise oyunculara kafalarındaki parkurları kurma imkanı tanıyacak olan saha mimarı (daha fazla bilgi için yan sütuna bakın).

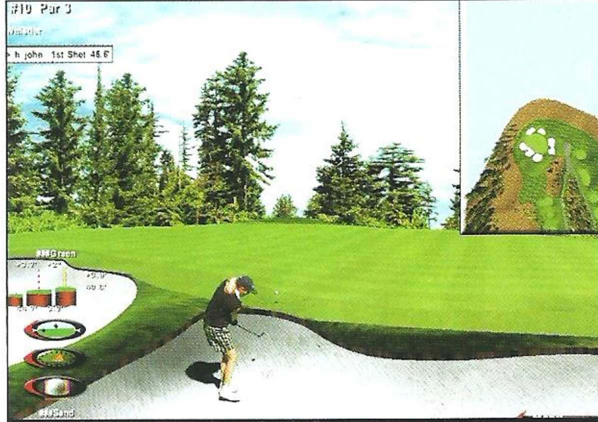
Oyunun daha önceki bir versiyonunu oynamış olduğumdan bu durumu farketmem çok güç olmadı; motorun değişmesine rağmen oyunun ödüllü oynanabilirliği hala eskisi gibi sağlam (hatta daha iyi). Kullanıcı arayüzü daha tamamlanmamıştı ama şimdiden serinin son iki oyununa göre büyük bir gelişme olduğunu söyleyebilirim.

Oyunun bir kariyer modunun olmaması, beni düş kırıklığına uğrattı (yine de hala kendi sezon dışı turnuvalarınızı kurabiliyorsunuz). Bu özellik kesinlikle gelecek versiyonlara konulacak ama şimdilik bir dizi yeni golfçü (14 tane olması planlanıyor) ile idare etmek zorundayız; onlardan biri olabilir veya onlara karşı oynayabiliriz. Program müdürü John Bervan diyor ki: "Her golfçünün kendine özgü bir kişiliği olacak. Herbiri kendi atışları ve sizin atışlarınız hakkında farklı şeyler söyleyecek. Böylece onları tanımaya ve oyun tarzlarını çözmeye başlayacaksınız." Ayrıca golfçüler için kendi yazdığınız replikleri de seslendirebileceksiniz.

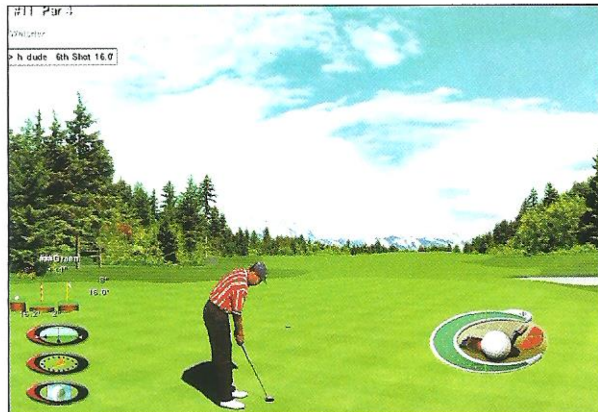
Diğer yeni özelliklerden biri de gerçek zamanlı olmayan oyun tarzı (daha isim bulunamamış); grubun geri kalanına sıranın gelmesini beklemeden bir sonraki atışınızı yapabiliyorsunuz. Online oyunlar bu sayede bir hayli hızlanabilir. Artık golf sopasını toptan açma mesafesini de ayarlayabiliyorsunuz ve saha asistanı şu delik etrafındaki zorlu atışlar için de bir çözüm bulacak (bu özellik hala tasarım aşamasında, yani Microsoft bile olayın nasıl işleyeceğini bilmiyor; sahayı net değil ama sezgisel bir biçimde okumanıza yaracak bir 3D renk kodlama sistemi olasılıklar arasında).

Parkur kütüphanenizin yeni bir oyunda kullanılabilmesi için oyun bir dönüştürücü içerecek ama onları yeni motor için özel olarak tasarlanmış parkurlarla karşılaştırınca muhtemelen fazla heyecanlanmayacaksınız. Unutmadan, Microsoft yeni tasarımlardan başka bazı eski parkurların da güncellenmiş olarak yer aldığı onlu bir parkur eklentisi çıkaracak. *Links 2001* ile piyasaya sürülecek olan parkurlar: Aviara, Chateau Whistler, Prince Course at Princeville Resort, Fred Couples' Westfield Course ve Red Rock. Güncellenmiş haliyle St. Andrews Old Course da parkurlar arasında yer alacak.

Ayrıca Davis Love ve Fuzzy Zoeller gibi oynamış olduğunuz profesyonel golfçülerin eski versiyonlarına da veda etmek durumunda kalacaksınız. Güncellenmiş Arnold Palmer, Sergio Garcia ve bir isimsiz LPGA oyuncusu yeni rakipleriniz olacak. Zamanla golfçü kadrosunda genişleme bekleyebilirsiniz. Steele diyor ki: "Elimizden geldiği kadar golf dünyasını yansıtmaya çalıştık. Birkaç yıl sonra daha fazla uluslarası oyuncu ve parkur, daha değişik turnuvalar ve golfçülerin her türlü demosunu görebileceksiniz."



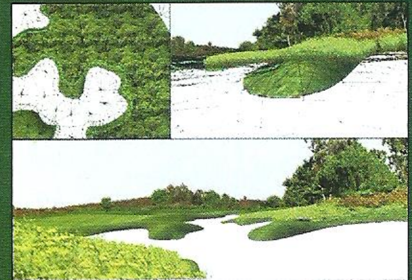
Bir engelin pozisyonu gibi ufak ama önemli özellikler elinizin altında.



Delik yakınındaki mücadele her zaman *Links*'in önem verdiği bir nokta olmuştur. Yeni motor bu olayı çok daha ileriye götürecek.


Salatanın ortasında oturuyor bile olsanız bitki örtüsünü oluşturan pikselleri göremeyeceksiniz.

## BÜYÜ **YAPMAK**


Yeni saha mimarı, kum tepeleri gibi arazi elemanlarını bir çırpıda yerleştirmenizi sağlıyor.

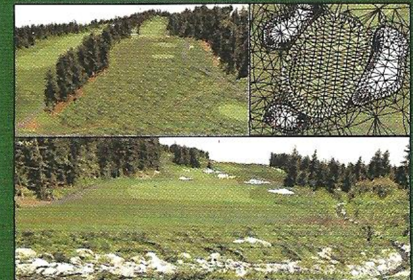
Sonsuz gibi gelen bir bekleyişten sonra en sonunda kendi *Links* parkurlarımızı tasarlayabileceğiz (veya daha gerçekçi olmak gerekirse, Internet'in tasarım dehaları bize bir dizi yeni parkur bağışlayacak). Peki, neden bu kadar uzun sürdü?

Program müdürü Ross Curtin diyor ki: "Bizimkiler kadar güzel golf parkurları tasarlayabilecek bir mimar istedik; müşterinin kafasındakileri canlandıramayacağı daha basit bir mimar bizi tatmin etmezdi. Mimar gerçekten çok etkili ve bir ek olmasına rağmen oyunun kendisinden bile daha becerikli."

İnanılmaz derecede güçlü olmasının yanı sıra piyasadaki diğer alternatiflerine göre kullanımı çok daha kolay bir arayüz sunuyor. Biraz mimarla zaman geçirdim ve kısa bir süre sonra elde ettiğim sonuçlar gerçekten hoşuma gitti. Ayrıca bu şekilde düşünen tek kişi ben değilim. Curtin: "Diğer saha mimarları ile oldukça yakından ilgilenen birtakım insanları bulduk. Onlara hiçbir şekilde yol göstermedik ve yaklaşık bir saat içinde olayı tamamıyla kapmışlardı. Etkileyici bir golf parkuru için çok daha kısa sürede çok daha fazlasını yapabiliyorlardı."

Mimar araziye bağlı çalışıyor, yani keyfinize göre şekillendirebileceğiniz toprak parçanız var. Arazinin özelliklerinden faydalanarak delik yerleşimini yapabiliyorsunuz. Tüneller, uçurum sırtları, kum tepeleri (temel olarak her şey) bu araçla baştan oluşturulabilir. Ayrıca araba yolu ve nehir gibi oluşumlara önceden belirlenmiş birer en vererek size oldukça zaman kazandırıyor; böylece sizin sadece bir çizgi çizmeniz yetiyor, gerisini mimara bırakıyorsunuz. Şişirme/söndürme özelliği ile bir tıklayarak kenarların ve köşelerin icabına bakıyorsunuz.

Eksik olan tek şey programdan çıkmadan parkurunuzu oynayabilme imkanının olmaması. Neyse ki olayı test etmek için bir top yollayarak gidişatına bakabiliyorsunuz. Son olarak saha mimarının gerçekten çok etkileyici olduğunu ve golf simülasyonu dünyasında bir devrim yaratabileceğini söyleyebilirim.


Eğer hayal edebiliyorsanız, onu yapabilirsiniz demektir.

# American McGee's ALICE

Sakın 15 yaşındaki kızları kızdırayım demeyin...

**Bu Harikalar Diyarı, kesinlikle çocukken ebeveynlerinizin size uykudan önce okuduğu değil!**

Herhalde, Lewis Carroll'ın şu klasik fantazisini ya okumuş ya da duymuşsunuzdur; küçük bir kız konuşan beyaz bir tavşanı takip ederek onun yuvasından Harikalar Diyarı diye bilinen tuhaf bir aleme geçiş yapar. Carroll'ın bu ünlü hikayesinin ilk basımından 135 yılı aşkın bir süre sonra Rogue Entertainment'daki keçileri kaçırmışlar sizi bu büyülü aleme tekrar götürmeye niyetleniyor. Tabii Harikalar Diyarı bıraktığınızdan biraz farklı bir durumda ve Alice de artık o şirin küçük kız değil...

Oyun dünyasının kopya ürünlerle kaynadığı şüphesiz bir gerçek ama daha önce kesinlikle böyle bir şey görmediğinize bahse girerim; *American McGee's Alice* (EA, oyuncuların McGee'yı id Software'ın eski bölüm tasarımcılarından biri olarak hatırlamalarını umuyor, ne de olsa oyunun Sid Meier tarzı bir ismi var) size hala orijinal ve yaratıcılık içeren oyunların yapıldığını hatırlatıyor. Alice'in prodüktörü R. J. Berg diyor ki: "Carroll'ın Alice hayranları oyunda birçok tanıdık şey bulacak ama bu tamamıyla yeni bir macera. Eğer Alice in Wonderland birinci bölüm ve Through the Looking Glass ikinci bölüm ise, American McGee's Alice'i üçüncü bölüm olarak kabul edebiliriz." Bence son bölüm sizi bir hayli etkileyecek.

Alice'in çok renkli son iki macerasından sonra birçok şey değişmiştir. Bilinmeyen bir şey Harikalar Diyarı'ndaki hayatın hassas dengesini bozuvermiş ve bu alemi çok daha karanlık, çok daha fesat bir yere dönüştürmüştür. Alice bu dönüşümün nedenini bulmak ve işleri yoluna koymak için kolları sıvar; karşısında kötülerin kötüsü Kupa Kızı bulunmaktadır. *American McGee's Alice,* tüm zamanların en iyisi olan *Quake III* motorunun desteğini arkasına almış bir üçüncü şahıs aksiyon oyunu. Aslında *Quake III* motorunu bir hayli geliştirmişler; motor Ritual Entertainment (Heavy Metal lisanslı, *F.A.K.K. 2* oyununda çalışan ekip) tarafından yeniden düzenlenmiş. Yani yapay zeka baştan yazılmış, iskelet animasyonları geliştirilmiş ve görselleştirme motoruna eklemeler yapılmış. Berg, "*Quake III* motoru, Alice'in dehşet dolu vizyonunu oldukça detaylı mekanlar eşliğinde oyuncuya aktarmak ve sağlam bir oynanabilirlik sunmak için biçilmiş kaftan" diyor. Bu görsel şölenden daha önce bahsetmiştik zaten; alışılagelmiş satranç numaraları veya maymuncuk egzersizleri yerine çevrenin yaratıcı bir şekilde kullanıldığı gerçeküstü bulmacalar sizi bekliyor.

Elbette, piyasada muhteşem grafikleri

## S.İ.B

**TÜRÜ:** Aksiyon

**GELİŞTİRİCİ:** Rogue Entertainment

**YAYINCI:** Electronic Arts

**TAMAMLANMA YÜZDESİ:** 15%

**ÇIKIŞ TARİHİ:** Sonbahar

**KISACA:** Bildiğimiz Alice Harikalar Diyarında'ki dünyanın yeni karanlık versiyonu. Alice'in büyük bir bıçak taşıdığını düşünürsek eskisi kadar şirin olmadığını söyleyebiliriz ve Harikalar Diyarı da lanetli bir cehennemden başka bir şey değil. Kupa Kızı cinnet geçirdiği için görev Alice'e düşmüştür. Oyun, klasik bir masalın Tim Burton tarafından uyarlanışı gibi.

**BU KADAR ÖZEL OLAN NE?:** Bizim anladığımız kadarıyla bu oyun ufukta gözükenlerden hiçbirine benzemiyor. Sadece oyunun genel havası bile diğerlerinden ayrılmasını sağlıyor. Tabii ki böyle olmasında düzenlenmiş *Quake III* motorunun rolü büyük. Bu oyun aksiyon severlere alışık olduğu ortamlardan çok daha farklı şeyler sunacak gibi gözüküyor.

olan birçok oyun var ama Alice sıra dışı mekanlarıyla bu kalabalığın arasından sıyrılmasını biliyor. Akıl hastası çocuklarla dolu bir okulda gezindiğinizi veya bir karınca kadar ufaldıktan sonra bir tırtıl aleminde gözlerinizi açtığınızı hayal edin. Nereye gelmek istediğimi anlamışsınızdır herhalde; bu oyunda ortaçağ özentisi uzay kaleleri veya dejenere şehir ortamları yok. Gördüğümüz demoda ilgimizi çeken şeylerden biri de bir odanın ortasından çöküp arkasında bir enkaz yolu bırakması. Bu patikayı kullanarak odanın bir yarısından diğerine geçmek Alice'i bayağı uğraştıracak gibiydi. Olay ağzımızı açık bırakmıştı ve bulmacayı bir türlü çözememiştik.

Tabii ki olağanüstü ve egzotik ortamların içinde en az onlar kadar olağanüstü ve egzotik karakterler olmazsa bu sıfatları boşuna kullanmış oluruz. Berg'e göre: "Harikalar Diyarı usta kalemlerden çıkmış birçok hikaye ve unutulmaz karakterle dolup taşıyor." Tüm klasik Alice karakterleri rahatsız edici yeni imajlarıyla geri dönüyor. Bir hafta boyunca oruç tutmuş Ebru Gündeş'e benzeyen kedi Cheshire (hani şu hep sırıtan) ile karşılaşacaksınız. Mad Hatter (zırdeli olan) da geri dönüyor ama artık insanları tuzağa düşürüp bodrumunda işkence etmek gibi bir eğilimi var. Tabii şu adı kötüye çıkmış Tweedledum ve Tweedledee (yapışık ikizler) ucubeleri de yolunuza çıkıp bir güzel sinirinizi bozacak.

## ESKİ VE YENİ **ALICE**

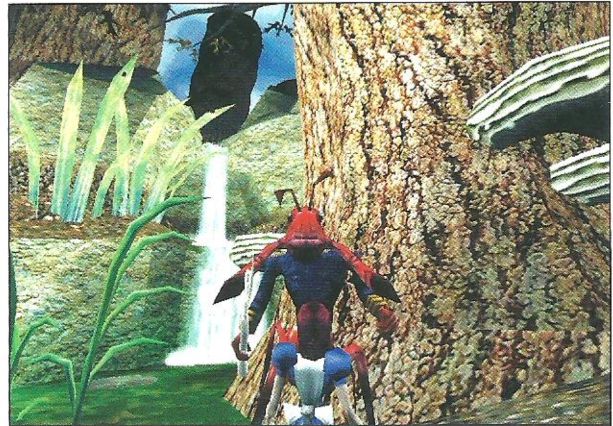
**Belki de karakterlerin tasarımı, *American McGee's Alice* hakkında en göze çarpan olaylardan biri olacak. McGee karakterlerin hem yeni gözükmesi hem de onları tanınabilir kılan klasik özelliklerinin devam etmesi için uğraşmış. İşte size Alice Harikalar Diyarı kitaplarında bulunan eski tip çizimlerle yeni olanları arasında bir karşılaştırma.**





Değişik tiplerde nöbetçi kartlar olacak; en zayıfı sinek olanı, işini bir hamlede bitirebilirsiniz.

McGee bu kötü hilkat garibelerinden başka kafayı yemiş çocuklardan oluşan bir orduyu da oyuncularla buluşturacak. Onlar da sizin gibi Harikalar Diyarı'nı kurtarmak adına bu aleme dalmış ama kifayetleri yetmediğinden paçayı kaptırmışlar. Devriye gezen oyun kartlarıyla ve tabii ki kötülerin kötüsü Kupa Kızı ile karşılaşacaksınız. Ayrıca Alice Kupa Kızı'na karşı geldiği için kellesi uçurulmuş mağdur ruhlar olan Boojum'lar ile de diyaloğa girecek ve bunlar sadece listenin üst sıralarında yer alanlar.



Alice oyunun belli bölümlerinde kendini ufalmış bulacak.

Bu bir aksiyon oyunu olduğundan elinizin altında kendinizi savunabilmek için bir sürü şey olacak. Tabii garip bir oyun olduğundan şimdiden garip silahlar bekleyebilirsiniz; bıçaklar, açılınca jokerin fırladığı kutu bombalar, oyun kartları (mesela X-Men'deki Gambit), buzdan oluşmuş bir asa ve daha fazlası Alice'e eşlik edecek. Bizim en beğendiğimiz yok etme aracı Devil Dice. Bu zarlar atıldığında rastlantısal boyutlu bir canavar ortaya çıkıp önüne geleni ham yapıyor. Zor durumlarda kullanmak için birebir. Ama Alice bu zarları atarken dikkatli olmalı; eğer etrafta kötü adam yoksa canavar onu parçalıyor. Bir başka iyi düşünülmüş olay da buz asasının suyu dondurmak için kullanılabilmesi ve böylece Alice'in birtakım yerlerden geçebilmesini sağlaması.

Alice'in kendisine gelince, Rogue Entertainment onun bir seks sembolü olmayacağını şimdiden belirtiyor. İstedikleri en son şey koca göğüslü bir aksiyon kahramanıymış. Yani anlayacağınız oyun gerçekten orijinal! Esas şuna bir kulak verin; oyun multiplayer özellikleri içermeden piyasaya sürülecek. Ekip, *Quake III: Arena* ve *Unreal Tournament*'ın egemenliğindeki pastada küçük bir dilim olmak yerine tatmin edici bir single-player deneyimi için uğraşmayı tercih ediyor. Eğer oyun başarılı olursa, ileride bir multiplayer eklentisinin çıkması olası bir durum.

Aslında bu oyun için söylenebilecek sayfalar dolusu şey var. 30'dan fazla diyalog kurabileceğiniz karakter ve araştıracağınız 15 bölüm var. Ayrıca şu aralar geliştirici firma seslendirme için bazı ünlü isimlerle anlaşmaya çalışıyormuş. Alice'in bitmesine daha çok var ama şimdiden harika gözüküyor. Berg diyor ki: "Alice konsepti hayal gücümüzün, yaratıcılığımızın, sanata bakış açımızın, anlatım gücümüzün ve teknik yetkinliğimizin sınırlarını zorluyor. Biz bu işi kıvırırız." Umarım dediğiniz gibi olur. Eğer işler bu şekilde devam ederse, Alice uzun bir süre aksiyon türündeki en özgün oyun olacaktır.

# Red Alert 2 burada!

**Westwood yeni bir C&C için kolları sıvadı.**



New York'daki Hürriyet Heykeli'nin meşalesinin ateş topları fırlatma düzeneğine sahip olduğu söyleniyor ama...

Westwood Studios yaptığı bir basın açıklamasında, önümüzdeki sonbaharda *Command & Conquer: Red Alert 2*'nin piyasaya çıkacağını duyurdu. *Red Alert*'in çıkışından ancak birkaç sene sonra düşünülen bu devam oyunu, *C&C2: Tiberian Sun* ile aynı motoru kullanacak. Her ne kadar grafiklerdeki polygon'ların ihmal edilmesi pek çok kişiye garip gelse bile, Westwood'un asıl amacının, *Red Alert*'i *Red Alert* yapan 3 milyon oyuncuyu geri kazanmak olarak düşünülebilir.

Buradan sonra hikaye şöyle devam ediyor: *Red Alert*'in sonundaki büyük yenilgiden sonra Ruslar dünyaya şirin gözükmek için ellerinden geleni yaparlarken, bir yandan da eski büyük askeri güçlerini yeniden yapılandırmak için gizli gizli çalışmalar yapıyorlar. Bu çalışmalar olumlu sonuç veriyor ve Ruslar dünyayı ele geçirme senaryolarını tekrar sahneye koyuyorlar.

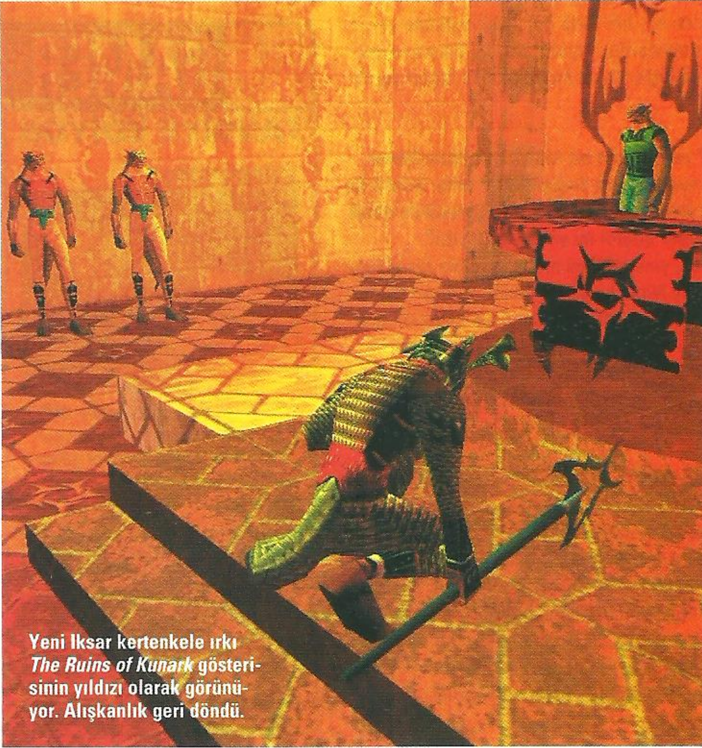
Oyunda Rusları ya da Amerikalıları oynayabilirsiniz. Eğer Rusları tercih ederseniz zamanınızın büyük bölümünü Avrupa'yı ele geçirmekle harcayacaksınız. Eğer Amerikalıları oynarsanız, Rusların büyük bir saldırı ve işgal gücüne karşı kendi topraklarınızı savunacaksınız. Oyunda pek çok gerçek topografik veri işlenmiş. Bu sayede New York, Washington ve Paris gibi şehirlerin gerçeğe çok yakın modellerinde savaşacaksınız. Bir *C&C* geleneği olarak bu oyunda da bir sürü yeni birim kullanacaksınız. Bu birimler aklınıza gelebilecek hemen her türlü görev için özellikler içeriyor. "Red"ler her zaman olduğu gibi yine tank, savaş gemisi gibi ağır silahlara sahip olacak. Yalnız bu oyunda bir de "psychic soldiers" olayı var ki çok ilginç. Bu askerler düşmanların gizledikleri bilgileri telepati yolu ile öğrenebilme ve ayrıca beyin dalgaları ile çok güçlü saldırılar yapabilme özelliklerine sahipler. Rusların gücü bununla da sınırlı değil elbette. Bir de "Crazy Ivan" adlı bir birimleri var ki tam bir bomba uzmanları topluluğu. Bu birim bir ineğin boynuna bile bomba asıp üzerinize gönderebiliyor. Anlayacağınız kaos ortamı son derece yüksek.

Su altında ise bambaşka entrikalar sizi bekliyor. Psychic soldiers sayesinde Ruslar denizdeki mürekkep balıklarını da kontrol edip gemilere karşı kullanabiliyorlar. Amerikanlar ise telepati yeteneğine sahip olan yunusları kullanabiliyorlar.

Oyundaki bir diğer önemli özellik de askerlerin çok daha iyi bir yapayzekaya sahip olması. Artık bir manga askeri bir binaya bıraktığınızda kendi kendilerine çok etkili bir savunma hattı kurabiliyorlar. Eğer Amerikalı machine-gun birimini bir bölgede uzun süre tutarsanız kendi kendilerini "entrench" ederek siper alabiliyorlar. Ayrıca artık birimler birleştirilebiliyor. Bir "grenadier"i bir tanka yerleştirirseniz o tank ile roket atabilirsiniz. Rusların Eiffel kulesini dev bir telsiz antenine çevirmesi ise oyundaki bir diğer orijinallik.

*Red Alert 2* tüm bu yeni özellikleri ile, Westwood'un *C&C* mirasını devam ettirmek ve RTS oyunlardaki son zamanlarda iyice ihtiyacı hissedilen kan değişikliğine cevap vermek için yapılmış olan bir oyun görünümünde. Ve bu iki görevin her ikisini de yerine getirebilecek gibi görünüyor. Bekleyin görün!

Sualtı komandoları bir gemiyi sadece tek bir mayınla yok edebilirler.


Yeni Iksar kertenkele ırkı *The Ruins of Kunark* gösterisinin yıldızı olarak görünüyor. Alışkanlık geri döndü.

# *EverQuest*'te sorun var

## Başarı daima bir kaç sıkıntıyı beraberinde getirir

Verant'ın muazzam büyüklükteki multiplayer online roleplaying oyunu *EverQuest*, bir grup ufak fakat gürültücü oyuncu tarafından eleştiri yağmuruna tutuldu. Bazıları müşteri servisinin iyi çalışmadığından şikayet ederken, bir bölümü ise oyuncuların oyunla ilgili yansıttıkları problemlere servisin bir çözüm bulmak için yeterli çaba göstermediği düşüncesinde. Bizde bu duyumlar üzerine suçlanan tarafı dinlemeye karar verdik. Protestolar bir grup huysuz oyuncu tarafından koparılan kuru bir gürültü müydü yoksa ciddi problemler mi vardı? En sonunda Verant Interactive başkanı ve *EverQuest*'in yapımcısı Brad McQuaid'e ulaşmayı başardık. İşte oyuna ve dolaylı olarak firmasına gelen eleştirilere karşı Brad McQuad'in cevapları.

**PC Gamer: Siz ve Verant Int.'in Internet ilişkiler müdürü Gordon Wrinn cevaplarınızı sık sık sitenizde yayınlasanız da, bazı *EverQuest* oyuncuları şirketin, *EverQuest* hakkındaki şikayetlerle çok az ilgilendiğini ya da hiç ilgilenmediğini iddia ediyor. Bu doğru mu?**

**Brad McQuaid:** Kesinlikle doğru değil. Biz oyuncuların şikayetlerini ve problemlerini dinleyip onlara çözümler bulmak için çok çabalıyoruz. Gerçekte *EQ*'da yapılan değişikliklerin çoğunluğu oyunculardan gelen geri dönüşümler sayesinde oluyor. Fakat aynı zamanda 220.000 oyuncunun tamamına her zaman yetişememememiz de olağan karşılanmalı. Fakat biz yine de çalışmalarımıza devam edeceğiz.

**PCG: *EverQuest* oyuncularının oyunla ilgili genel düşüncesi nedir? Hoşnutlar mı? Mutsuzluk mu hakim? Yoksa fanatiklik derecesinde tutkunlar mı?**

**McQuaid:** Sanırım çok hoşnut olduklarından bahsedebiliriz. Şimdiye kadar çok az pazarlamaya girmemize karşın oyun geçen sene içerisinde çok iyi sattı. Pazarlama eksikliğine rağmen, bu başarının yanlızca oyunu sevenlerin arkadaşlarına, ailelerine ve iş arkadaşlarına anlatmasıyla gerçekleştiğini söyleyebilirim. Bu durum insanların büyük çoğunluğunun bizim oyunumuzdan hoşnut olduğunu gösteriyor aslında. *EQ* tabi ki mükemmel değil ve tabi ki oyuncularımızın bizi terk etmesini istemiyoruz. Bizim oyunumuz üzerinde çalışmaya devam etmemiz ve onu geliştirip daha iyi bir hale getirebilmemiz için oyuncularımıza çok ihtiyacımız var.

DEVAMI 28. SAYFADA

# PCG KARA LİSTESİ

## Piyasadaki Beta Oyunlar

Bir oyunu uzun süredir oynuyorsunuz ve son bölümleri yaklaşıyor artık. Ancak o kadar zahmetten sonra bir gün anlıyorsunuz ki elinizdeki CD beta ve o oyunu bitiremeyeceksiniz. Ya da hevesle aldığınız bir oyundaki karakterlerin çok hoşunuza giden özelliklerini kullanamıyorsunuz. Sizin ve diğer okuyucularımızın bu durumla mümkün olduğunca az karşılaşması amacıyla hazırladığımız Kara Liste sizlerin desteğiyle güncel oyunları takip etmeye devam ediyor.

- Age Of Empires II ....... Microsoft
- Agharta: The Hollow Earth ....... Aniware
- Amerzone ....... Ubisoft
- Breakneck ....... South Peak
- Codename Eagle ....... Talonsoft
- Colin McRae Rally ....... Codemasters
- Creatures3 ....... Mindscape
- Daikatana ....... Eidos
- Delta Force2 ....... Novalogic
- Desperados ....... KO Interactive
- Devil Inside ....... Cryo Interactive
- Dragonfire The Well of Souls ....... Target
- Extreme Biker ....... Sierra
- Fifa 2000 ....... EA Sports
- F-18 Super Hornet ....... Titus
- Final Fantasy VIII ....... EA
- Freespace2 ....... Interplay
- Grand Theft Audo II ....... Rockstar
- Half Life: Opposing Force ....... Sierra
- Hard Truck 2 ....... Buka
- Hazard ....... Virgin
- Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade ....... 3DO
- Heroes of Might & Magic III The Shadow of Death ....... 3DO
- Homeworld ....... Sierra
- Invictus: In the Shadow of Olympus ....... Interplay
- Jane's USAF ....... Jane's
- Let's Ride Horse and Pony ....... Value
- MDK 2 ....... Interplay
- Messiah ....... Interplay
- Midtown Madness ....... Microsoft
- Might & Magic VIII ....... 3DO
- Need for Speed Porsche 2000 ....... EA
- NERF: Arena Blast ....... Hasbro
- Nox ....... Westwood
- Omikron ....... Quantic Dream
- Quake III Arena ....... id
- Rainbow Six: Rogue Spear ....... Red Storm
- Rent A Hero ....... Neo
- Settlers 3 ....... Bluebyte
- Shadow Company ....... Ubisoft
- Shogun: Total War ....... EA
- SimCity 3000 ....... Maxis
- *Soldier of Fortune* ....... *Activision*
- Star Wars Force Commander ....... LucasArts
- The Peace Maker ....... Yayıncısı bile yok
- The Sims ....... Maxis
- Tomb Raider: The Last Revelation ....... Eidos
- Tzar: Burden of the Crown ....... Talonsoft
- Ultima Ascension IX ....... Origin
- Unreal Tournament ....... GT
- USS DarkStar (Mod) ....... Neil Manke

27. SAYFANIN DEVAMI

EverQuest şu anda en çok oynanan online oyunlardan birisi. Tam 220.000 oyuncusu var!

**PCG: Aşırı kalabalık, bizim *EverQuest* için duyduğumuz en büyük şikayetlerin başında geliyor. *The Ruins of Kunark* bir derece bu sorunu çözdü, fakat biz gelecekte EverQuest için yine aynı endişelere kapılmalı mıyız? Özellikle de Verant'ın *EverQuest* için düşündüğü geniş dünyayı göz önüne alınca?**

**McQuaid:** Son altı aydır sanki kendi başarımızın kurbanı olmuş gibiyiz. Oyunun bir anda aşırı ilgiyle karşılaşması ve pek oyuncunun hiç ayrılmamacasına oynaması, aşırı kalabalık sorununu ortaya çıkardı. Ayrıca tüm server'lar da günün hemen her saati planlanandan fazla oyuncu talebi ile karşılaşıyor. Mevcut dünyayı % 33 oranında genişleten *Kunark*'ın çıkışı ve 4 yeni dünya server'inin devreye girmesi ile aşırı kalabalık problemi bir ölçüde giderilmeye çalışılıyor. Tüm bu çalışmalar şu an için yeterli olmayacaktır, fakat yine de biz, her türlü dünya genişletme ve yoğunluğu az olan noktalardan server açma planımızı uygulamaya devam edeceğiz. Yakın bir gelecekte hiçbir sorun yaşanmayacaktır.

**PCG: "Play Nice" adı verilen bir takım kuralların konulması ile birlikte oyunda bazı değişiklikler oldu. Acaba bu kurallar oyun ile ilgili problemlerin giderilmesinde etkili oldu mu? Bu kurallar geçici mi yoksa kalıcı mı?**

**McQuaid:** İşte bu, yine herkesi mutlu etmenin zor olduğu işlerden birisi! "Play Nice" kuralları, genel oyuncu forumlarından çıkan sonuçlara göre hazırlandı ve uygulanmaya başladı. Bu kurallar iyi mi, kötü mü, gerekli mi , gereksiz mi tabi ki tartışılır ama sonuç olarak bizim istediğimiz şey her zaman olduğu gibi çoğunluğun mutlu olması. Bu durumda Play Nice devam edecek.

**PCG: Oyundaki karakter ve eşyalar için yapılan açık arttırmalar ile ilgili yeni yaklaşımı biliyoruz. Fakat yine de özellikle eBay gibi bazı sitelerde bir takım işlemler yapılıyor. Bu konu hakkında görüşünüz nedir?**

**McQuaid:** Kabaca söylemek gerekirse, şu anda bulunduğumuz konum itibariyle biz, bu konu hakkında kendimiz işlem veya yaptırım yapacak durumda değiliz. Bunun yetkilisi biz değiliz kanısındayım. İleride bazı önlemler almayı tabi ki düşünüyoruz, fakat şu anda bunlarla ilgili bilgi vermek istemiyorum.

**PCG: Bazı oyuncular oyundaki banning sistemini çok katı buluyor. Kural dışına çıkmak gibi bazı "suçları" işleyen oyuncular için ne tür yaptırımlar olacak? Yoksa Verant yine en ufak bir taviz bile vermeden uyumsuz oyuncuları server'dan atmaya devam mı edecek? Peki kendilerine haksızlık yapıldığı iddiasındaki "banned" oyuncular ile nasıl anlaşacaksınız?**

**McQuaid:** Aslında biz o kadar da kolay ban'lemiyoruz. Önce uyarıyor, işe yaramazsa da bir müddet askıya alıyoruz. Ban sadece problem devam ederse olabilir. Ama kimin ban'lendiği ise hemen duyuruluyor. Şimdiye kadar ban'lenen 50 kişi de korsan oyun şifresi yüzünden ban lendi. Bu sayı da 220.000'e 50 olarak kaldı. Ayrıca oyun içinde kredi kartı numarası ile satış yapmaya çalışan bir takım oyuncular ve birden fazla account ile oynayan birkaç kişi de bu sayının içinde. Bu tip olaylara kesinlikle izin vermedik, bundan sonra da vermeyeceğiz.

**PCG: Geleceğin, *EverQuest* oyuncuları için neler getireceğini umuyorsunuz?**

**McQuaid:** Daha fazla içerik, geliştirilmiş kurallar ve tabi ki daha iyi bir oyun motoru. Verant ve Sony Online'ın *EverQuest* için düşündükleri çok olumlu, bu sebeple biz de *EverQuest*'ı bir oyundan çok yeni bir marka olarak düşünüyoruz. *EverQuest*'in şu anki başarısına bakarak, geleceğinin son derece parlak olduğunu da söyleyebiliriz.

## BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Diablo II her zamanki gibi listemizde birinciliği kimseye kaptırmıyor. *WarCraft III ve Team Fortress 2* onu yakından takip ediyorlar. Sonuçta klasik üçlü yine değişmedi.

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunu bize yazın. Listemizin oluşmasına yardımcı olurken sürpriz bir ödül de kazanabilirsiniz. Bunun için *mektup@pcgamer.com.tr* ya da Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80620 Şişli/İstanbul adreslerinden birine merakla beklediğiniz oyunu belirttiğiniz bir mektup göndermek.

Bu ayın talihlisi ise Ercüment Bozdemir oldu ve bizden sürpriz bir ödül kazandı.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Diablo II | %23 | 6. NFS: Motor City | %5 |
| 2. WarCraft III | %18 | 7. Escape From M. Island | %4 |
| 3. Team Fortress 2 | %16 | 8. C&C Renegade | %3 |
| 4. Baldur's Gate 2 | %9 | 9. Duke Nukem Forever | %2 |
| 5. Midtown Madness 2 | %6 | 10. Max Payne | %2 |

## PC GAMER TÜRKİYE TAVSİYE EDİYOR

### HOMEWORLD

93%

1999 Yılın Oyunu'nu henüz oynamadıysanız çok şey kaçırmışsınız demektir. Ancak hala şansınız var.

### F/A-18

93%

Jane's göz kamaştıran grafikleri ve etkileyici efektleriyle gerçekten müthiş bir oyun hazırlamış.

### THIEF II

90%

*Thief* değişik tarzıyla en çok takdir edilmesi gereken oyun serilerinden birisi. Grafik ve ses efektleri de bunu destekliyor.

### SWAT 3

88%

En iyi taktiksel takım oyunlarından birisi olduğu şüphe götürmez.

## PCG HABER HATTI

» Electronic Arts *The Sims*'in bir milyondan fazla kopyasını sattı. Oyun şubat ayında piyasaya çıktığından bu yana listelerin üst sıralarını zorluyor. Şimdiye kadar *The Sims*'in satışlarında hiçbir azalma gözlenmezken hergün 80.000'den fazla insan *www.thesims.com* sitesini ziyaret ediyor.

» Blizzard, *Warcraft III*'ün orijinlinde altı ırk içermesi planlandığı halde yanlızca beş ırk içereceğini açıkladı. Şimdiye kadar açıklanmamış olan iki ırktan ise hangisinin çıkarıldığı belli değil. Bizim tahminimize göre açıklanmayan ve oyunda yer alacak olan ırk Elf'ler olacak.

» Yeni dağılan Pumpkin Studios'tan (Geçen sene piyasaya sürülmüş bir RTS olan *Warzone 2000*'i yapan şirket) birkaç yapımcı Pivotal Games adlı yeni bir şirket kurduklarını açıkladılar. Şirket çalışanları şu aralar yoğun olarak, yeni bir 3D motor içeren *Espionage* projesinin üstünde çalışıyorlar.

» *StarCraft* evreninden kısa bir hikaye bir bilimkurgu dergisi olan *Amazing Stories*'in Bahar 2000 sayısında yer alacak. Esir alınan bir Terran Medic'in maceralarını konu alan Hybrid isimli hikaye Blizzard Entertainment'tan Micky Neilson tarafından yazılıyor. Merakla bekliyoruz.

# Rainbow Six Efsanesi Sürüyor

## Rainbow Six serisinin son oyunu hakkında yaratıcılarıyla bir söyleşi

Red Storm, *Rainbow Six: Covert Operations Essentials*'ı piyasaya çıkartmak için hazırlıklarını sürdürüyor. *Rainbow Six* serisinin en son oyunu *Covert Operations Essentials* sayesinde oyun severler gizli operasyonlar dünyasına girecekler. Bu konuyla ve Magic Lantern'ün gelecekteki projeleriyle ilgili olarak Magic Lantern başkanı Paul Schuytema'yla röportaj yaptık.

**PC Gamer: *Covert Operations Essentials*'ı hazırlarken yararlandığınız kişiler kimler? Bu konuda uzman kişiler olmalılar.**
**Paul Schuytema:** Bu konuda şimdiye kadar çeşitli konularda uzman ve bir o kadar da ilginç kişilerden faydalandık. Önümüzdeki günlerde buna devam edeceğiz tabii ki. Amacımız her birisi kendi konusunda uzman kişiler sayesinde kolay kolay elde edemeyeceğimiz bilgilere ulaşmak. Şöyle bir sayacak olursak şimdiye kadar usta bir sniper, tecrübeli bir CT üyesi, bir terörist psikoloğu, atıcılıkla uğraşan bir sporcu, eski bir FBI yöneticisi, bir tüfek uzmanı ve tabii ki Tom Clancy ile görüştük.

**PCG: Tom Clancy'nin çalışmalarınızdaki katkısı nedir? İşin içinde bulundu mu?**
**Schuytema:** Tom Clancy çalışmaların başından itibaren bizimleydi ve oyunun içeriği ve gidişatı konusunda bize yardımcı oldu. Yapmamız gerekenden farklı şeylerle uğraştığımızda rotamızı tekrar bulmamızı sağladı. Ayrıca toplantılarda araştırılacak en ilginç noktaları tespit etmemiz konusunda bizi yönlendirip, CT operasyonlarındaki gerçekçiliği elde etmemiz için bize çeşitli bilgiler verdi.

**PCG: Bilgi toplamada zorluklarla karşılaştınız mı? Ve en çok bilgiyi nereden elde ettiniz?**
**Schuytema:** Ekibimizde profesyonel yazarlar ve akademisyenler bulunduğundan derin araştırmalar yapmaya ve çok sayıda kaynak kullanmaya alışığız. Kaynaklarımız arasında Internet, kitaplar, akademik yayınlar ve devlet yayınları, konferanslar gibi birçok değişik alan yer alıyor. Bazı özel ve üst düzey bilgileri elde etmekte oldukça zorlandık. Ancak bu bizi yıldırmadı ve sonuçta gerekli bilgileri elde ettik.



Gizli operasyonlar dünyasına hiç olmadığınız kadar yakınlaşmaya hazır mısınız?

**PCG: Sık sık oyun oynar mısınız? En çok hangi türü tercih edersiniz?**
**Schuytema:** Beni sıkı bir oyuncu olarak görebilirsiniz. 1975'ten beri bu işin içindeyim. Magic Lantern ofislerinde bizi *Urban Operations* ya da *Quake III* oynarken görmeniz mümkün. Gecenin geç saatlerinde ise daha çok *Age of Kings* ve *The Sims*'i tercih ediyoruz.

**PCG: Sizce *Rogue Spear* ne kadar gerçekçi? Ve bu işi gerçekten yapan insanlar bu oyunlar hakkında ne düşünüyor olabilirler?**
**Schuytema:** Öncelikle *Rainbow Six* ve *Rogue Spear*'ın birer simülasyon olmadığını hatırlatmalıyım. Yine de bu iki oyunun gerçekçilik yönü oldukça fazla. Ayrıca benzer türdeki birçok oyunda rastlanan rahatsız edici problemlere *Rainbow Six* ve *Rogue Spear*'de rastlanmıyor. Öte yandan bu oyunları bağımlılık derecesinde oynayan asker ve CT üyelerinin sayısının oldukça yüksek miktarlarda olduğunu söyleyebiliriz.

**PCG: *Covert Operations Essentials*'la ilgili olarak en çok heyecan duyulması gereken nedir?**
**Schuytema:** *Covert Ops, Rainbow Six* oyuncusu için önemli bilgiler sunuyor. Bu seri insanlarda bağımlılık yarattı, ancak oynarken ne yaptığını bilmek de önemli. İşte *Covert Ops* insanlara bu bilgiyi sunacak. Yaptığımız işle gerçekten gurur duyuyor ve böyle bir işle uğraştığımız için kendimizi oldukça şanssız hissediyoruz.

## BUGÜNÜN EN POPÜLER OYUNLARI

*Soldier of Fortune*

| No | Oyun/Yayıncı | PCG Rating |
|---|---|---|
| 1 | Soldier of Fortune<br>Activision | %87 |
| 2 | Thief 2: The Metal Age<br>Eidos | %90 |
| 3 | The Sims<br>Electronic Arts | %96 |
| 4 | Half-Life: Counterstrike<br>The CS Team (Mod) | - |
| 5 | NFS: Porsche 2000<br>Electronic Arts | %92 |
| 6 | MDK 2<br>Interplay | - |
| 7 | Daikatana<br>Eidos | - |
| 8 | Euro 2000<br>EA Sports | - |
| 9 | M&M 8: Day of the Destroyer<br>3DO | %46 |
| 10 | Starlancer<br>Microsoft | %80 |

### Geçen sene bu zamanlar...

| No | Oyun/Yayıncı | PCG Rating |
|---|---|---|
| 1 | Heroes of Might & Magic III<br>3DO | %89 |
| 2 | Myth II<br>Bungie Software | %92 |
| 3 | FIFA 99<br>EA Sports | - |
| 4 | Grim Fandango<br>LucasArts | %91 |
| 5 | Half-Life<br>Sierra | %97 |
| 6 | Starcraft<br>Blizzard | %92 |
| 7 | NBA Live 99<br>EA Sports | %92 |
| 8 | Need for Speed III<br>Electronic Arts | %88 |
| 9 | Championship Manager 3<br>Eidos | %91 |
| 10 | Might & Magic VI<br>3DO | %90 |

3DO, *Legends of Might* adında yeni bir online *Might and Magic* devamı çıkardığını duyurdu. Bu oyun ile bir online oyunda ilk defa cooperative-play tarzının kullanılacağı söyleniyor. Oyunda pek çok maceranın yanısıra bir de random adventure generator bulunuyor.

Valve *Half-Life*'ın *Counter-Strike* modunu, version 1.0 olarak *Half-Life* ile birlikte ücretsiz olarak dağıtacak. Bu dağıtımın Half-Life'ın son patch'iyle birlikte olabileceği de söyleniyor. *Counter-Strike*, terörist ve anti-terörist takımları arasında kıyasıya geçen bir team-based mod.

Intensor Chairs adlı simülasyon koltuklarını üreten *Imeron Technologies* iflas etti. Intensor'lar, düşük kaliteli hoparlörlere ve küçük bir sub-woofer'a sahip rahatsız koltuklardı. Ayrıca dizaynı da pek tutmamıştı. Tüm bunların üzerine bir de $599'lık fiyatını eklerseniz sonuç normal karşılanmalı.

1980'lerin en iyi rock gruplarından biri olan *Motley Crue*, *Tribes 2*'nin soundtrack'i için bir single hazırlayacak. Bu şarkının adı ise henüz belli değil. Grup ayrıca oyun için bazı ses efektleri de üretecek. Bu seslerin neye benzeyeceği konusunda ise şimdilik hiçbir tahminimiz yok!

# Türkiye'den bir *Diablo II* beta tester!

**Erkan Erenoğlu şu şanslı 100.000 kişiden biri ve belkide bu şansı elde edebilmiş tek Türk. Bu yüzden *Diablo II* fırtınası başlamadan önce onun tecrübelerinden sizin de faydalanmanızı istedik.**

**PC Gamer: Kısaca kendinden bahsedermisin?**
**Erenoğlu:** 19 yaşındayım Amerika'da işletme öğrenimi görüyorum.

**PCG: Tester'lık için nasıl başvurdun?**
**Erenoğlu:** *Diablo II* beta tester'ı olmak için Amerika'dayken internet üzerinden başvuruda bulunmuştum. Normalde 1-2 hafta içerisinde cevap gelmesi gerekirken bana 4 hafta sonra kabul geldi. Amerika'dan başvurduğum için sanırım benim Türk olduğumu anlamadılar ve kabul ettiler. Oyunun içerisinde Koreli, Brezilyalı veya Fransız oyunculara rastladım ama bir tek Türk yoktu. Belki ben de kabul edilen yüzbininci insandım.

**PCG: Karakterler hakkında neler söyleyebilirsin?**
**Erenoğlu:** Beta testinde tek karakter seçebiliyorsunuz o da Barbarian. Bundan dolayı oyunda büyü kullanamadım ama barbarian'ında kendine has bir yeteneği var. Warcry denen bir skill sayesinde etrafınızdaki yaratıkları uzaklaştırabiliyorsunuz ya da rakiplerinizin üstünden potion alabiliyorsunuz. Bu yetenek sizin mana gücünüzden yararlanıyor. Yanınızda savaşması için kendinize NPC kiralayabiliyorsunuz. Bu kiralık karakterlerin level'ı en fazla 10 olabiliyor ve yanlızca bir tane alabiliyorsunuz.

**PCG: Oyundaki yeni eşyalar ve bunların özellikleri nelerdir?**
**Erenoğlu:** Öncelikle en ilginç özellik silahlarınıza ekstra özellikler ekleyen gem'ler takabilmeniz. Bu gem'ler sayesinde silahınız cold , fire, lightning ya da poison damage verebiliyor. Bir silahın üzerinde ne kadar slot varsa o kadar gem takabiliyorsunuz. Büyülü eşyalar ise slotlu olamıyor. Ayrıca silahınız ilk taktığınız gem'in rengini alıyor. Oyun içinde üzerinizde yanlızca kullandığınız silahın ve miğferin grafiğinin değiştiğini gördüm onun dışında üzerinize giydiğiniz hiç bir şey grafiklerde görünmüyordu ama sanırım bu oyunun beta olmasından kaynaklanıyor. Oyunda en moda silah two handed sword. Daha da ilginci barbarian bu silahtan her iki eline de birer tane alabiliyor ve biçer döğer gibi ilerliyor.



Silahlarınıza taktığınız gem'ler size ekstra vuruş gücü kazandırıyor. Miğferde de bir gem var.

Oyundaki bazı sandıklar yanlızca anahtarlarla açılabiliyor bu yüzden inventory'nizdeki anahtarlara dikkat etmelisiniz. Alıştığımız potion'lar dışında bir potion daha var ki onu da bomba yerine kullanabiliyorsunuz.

Oyun içinde para kazanmak çok zorlaştırılmış, eşyalar çok pahalı ve bazı eşyalar belli bir level'a gelinceye kadar kullanılamıyor. Eşyalarınızı maksimum 50000 altın alan stash adlı kasada saklayabiliyorsunuz. Altın inventory'nizde yer kaplamıyor.

Bir başka özellik ise unique eşyalardan bir takım yaptığınızda size fazladan bir özellik kazandırması. Örneğin bir unique zırh takımı 5 parçadan oluşuyorsa parçaların hepsini bulduğunuzda fazladan protection alabiliyorsunuz.



En şanslı Türk! Erkan Erenoğlu.

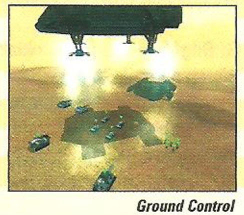
**PCG: Yaratıklar hakkında neler söyleyebilirsin?**
**Erenoğlu:** Önceki oyundan gelen yaratıkların yanında yeni olanlar da var. Bana en ilginç gelenlerden biri fallen shaman'dı. Bu shaman öldürdüğünüz fallen'ları yeniden diriltebiliyor. Size mızrakla saldıran kadınlar, zombie'nin daha gelişmiş versyonu hungry dead'ler, quill rat'ler bir'de bigfoot benzeri garganthion beast adlı bir yaratık var.

**PCG: Son olarak eklemek istediğin neler var?**
**Erenoğlu:** Her quest'i bitirdikten sonra çok hoş ara demolarla karşılaşıyorsunuz. Font'lar pek temiz değil 5 rakamı 6 ya çok benziyor. Müzikler birinciye oranla çok daha iyi. Waypoint sistemi sayesinde uzak mesafeleri yürümek zorunda kalmıyorsunuz. Oyunda shrine'lara çok önem verilmiş . Refill, health, mana recharge, experience, skill, stamina ve gem shrine'lar var. Bu shrine'lardan özellikle gem shrine, gem'lerinizi upgrade ettiği için çok işinize yarıyor. Oyunda ara yüklemelere rastlamadım. Son olarak çok kişilik oyunda host olduğunuz zaman kimseyi kick edemiyorsunuz. Genel bir yorumda bulunmamı isterseniz bu oyun elinize geçince gerçek hayattan kopacağınıza garanti verebilirim.

## PCG OYUN TAKVİMİ

Yaz sezonunda piyasaya sürülen oyunların sayısında azalma olsa da kalitelerinden birşey kaybetmiyor ve kendilerine esir ediyorlar. İşte Gone Gold'dan yararlanarak belirlediğimiz oyun çıkış tarihleri. Daha güncel bilgiler için *www.gonegold.com* adresini ziyaret etmeyi unutmayın.

| OYUN | YAYINCI | TARİH | |
|---|---|---|---|
| Earthworm Jim 3D | Interplay | 01/06/00 | Evet |
| Ground Control | Sierra | 02/06/00 | Hoş olabilir |
| Starfleet Command Gold | Interplay | 02/06/00 | Böyle yapın |
| Terminus | Vatical | 02/06/00 | Ay sonunda |
| Vampire | Activision | 07/06/00 | Diş izlerine hazır ol |
| Shogun: Total War | EA | 07/06/00 | Basılıyor |
| Indy Racing League 2000 | GT Games | 07/06/00 | Yeşil bayrak |
| Earth 2150 | Mindscape | 08/06/00 | İyi olmalı |
| Icewind Dale | Interplay | 08/06/00 | Uğraşıyorlar |
| Star Trek: Conquest Online | Activision | 08/06/00 | Onlar söylüyor |
| Reach for the Stars II | Mindscape | 13/06/00 | Hedefe ulaşmalı |
| Warlords Battle Cry | Mindscape | 14/06/00 | Kısmetse |
| Star Trek: Klingon Academy | Interplay | 14/06/00 | Öğrenmeye hazır olun |
| Suzuki 2000 | UbiSoft | 15/06/00 | Mümkün |
| Soulbringer | Interplay | 22/06/00 | İyi gözüküyor |
| Insane | Codemasters | 22/06/00 | Olabilir |
| Jane's Air Superiority | Jane's | 22/06/00 | Şimdi gibi |
| Breakneck | South Peak | 23/06/00 | Sonra |
| Pharaoh: Cleopatra | Sierra | 30/06/00 | Bekliyoruz |
| Deus Ex | Eidos | 30/06/00 | Umut verici |
| Voyager: Elite Force | Activision | 01/07/00 | Bekliyoruz |
| Metal Fatigue | Psygnosis | 01/07/00 | Yayıncı problemleri |
| Starship Troopers | MicroProse | 26/07/00 | Askerler hazır |



Ground Control



Shogun



Icewind Dale

## PCG OYUN LİSTESİ
Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Biliyorum artık bıktınız ama, biz yine *Counter-Strike*'dan vazgeçemedik. Mesai saatinin bitmesine yarım saat kala içimizi saran heyecan mesai saatinin bitmesi ve oyunun başlamasıyla doruk noktasına ulaşıyor. Mesai saatleri içinde Porsche'larla Alp Dağları'nda yaptığımız bir gezinti bizi dinlendiriken, bazı arkadaşlarımız *Ultima Online* dünyasında günün ilk ışıklarını karşılıyor.



**BURAK** *Imperium Galactica* gerçekten çok zamanımı aldı. Onun dışında tüm zamanlarımı *Ultima Online*'daki Guild Master'lık görevime ayırdım. Bu eski bir dostla karşılaşıncaya kadar devam etti. *MDK 2* hayatıma yeniden girdi ve tüm sosyal hayatım sona erdi.



**GÜVEN** *Alone in the Dark 4*'ü beklerken Açıkça söylemek gerekirse bu aralar gözüm pek adventure falan görmüyor. Ne zaman bilgisayarın başına geçsem *Pong* ve *Monopoly*'den başka birşey oynamıyorum. Nostalji gibisi yok gerçekten de!



**UĞUR** Köşe yazımda da bahsettiğim gibi ilginç düşünce tarzı ve konusuyla *Messiah* zamanımın büyük kısmını aldı. Gördüğüm en güzel oyunlardan biri olarak beni kendisine bağladı. Buna ek olarak *Counter-Strike* tutkum azalmadan devam etti.



**MERT** Bu ay sadece *Counter-Strike* oynadım. Bu ay sadece *Counter-Strike* oynadım. Bu ay sadece *Counter-Strike* oynadım. Bu ay sadece *Counter-Strike* oynadım. Bu ay sadece *Counter-Strike* oynadım. Bu ay sadece *Counter-Strike* oynadım.



**CÜNEYT** *Soldier of Fortune* bu ay üzerimdeki etkisini sürdürmeye devam etti. Şiddet yanlısı olmadığımı, ama oyunun görsel efektlerinden oldukça etkilendiğimi tekrar belirtme ihtiyacını hissediyorum. Geçen ay oynadığım *Pharaoh* ise yerini *Theocracy*'ye bıraktı.



**MUSTAFA** *Quake III Arena*'nın genişleme paketini beklerken bu oyunla birkaç ay öncesine döndüm. Tabi ki *Soldier of Fortune*'ı ihmal etmem düşünülemez. Ancak hepimizin tutkusu *Counter-Strike* açıkçası beni de uzun süre oyalamayı başardı.



**ÜMİT** CD'de verdiğimiz eski oyunlar doğal olarak sizlerden biraz daha önce elime geçti. *X-COM* öncelikli olmak üzere burdaki birçok oyunu özlemiş olduğumu farkettim. Bunun dışında bu ay ki diğer favorim kesinlikle *Lemmings Revolution*.



**MEHMET** Avrupa Futbol Şampiyonası'nın heyecanını artırmak için oynadığım *Euro 2000* beni meşgul etmeyi başardı. Tabi ki en büyük alışkanlıklarımdan biri haline gelen *Ultima Online* ise her ay olduğu gibi birkaç gece sabahlamama sebep oldu.



**CEM** Aslında bu ay *Euro 2000* maçlarını seyretmekten oyun oynamaya çok da fazla zaman ayıramadım. Ama maç aralarında ve maç olmayan günlerde turnuvanın atmosferinden fazla uzaklaşmamak için EA Sports'un yeni oyunu *Euro 2000* ile vakit geçirmeye çalıştım.



**AHMET** Bu ay *Counter-Strike*'da tamamen profesyonelleştim. Sanırım dünyanın birçok ulusal timlerinden teklif almamın sebebi de bu. Öte yandan evrenin en geniş sanal dünyası *Ultima Online*'de newbie büyücü olan bir karakter yarattım.

# *EA*'ın Yeni Marka İmajı

Electronic Arts şirketin dokuz ayrı markasını sürekli ve güçlü bir imaj altında birleştiren tamamen yeni marka stratejisi geliştiriyor. Şirket stüdyolarını ve yayım gruplarını tek bir marka altında topluyor. İlk aşamada tüm ürünler üç EA marka logosu altında toplanacak: EA SPORTS, EA GAMES ve EA.COM.

EA SPORTS zaten bir marka olarak var ve geliştirdiği spor oyunlarıyla tanınıyor. EA Sports'daki yenilik geliştirilen yeni logosu olacak.

Daha önce Maxis, Westwood Studios ve Bullfrog Productions'ın da dahil olduğu altı ayrı marka tarafından pazarlanan oyunlar bundan sonra oyun severlere EA GAMES adı altında sunulacak. Bunlar arasında *The Sims, James Bond: The World Is Not Enough, Command & Conquer, Theme Park World, Need For Speed* ve *Medal of Honor* gibi oldukça beğenilen oyunlar ye alıyor.

EA.COM online sitesi ise bu yazın sonuna doğru açılıyor. Site şimdiden web tabanlı interaktif eğlencenin buluşma noktalarından biri olmaya aday.

Çalışmalar sadece ürünleri belli bir çatı altında toplamakla kalmayacak tabii ki. EA, sonbaharda çıkacak oyunlarını her yönden geliştiriyor. Özellikle oyunların arayüzleri ve menülerinde hem yeni başlayanlar hem de ustalar için birçok kolaylık sağlanıyor. Online oyunlar ve konsol makinaları daha fazla ilgi çekmeye başlayınca deneyimli oyuncuların oyunlara daha hızlı başlayabilmelerini, diğer yandan acemilerin de zorlukla karşılaşmamalarını sağlayan menüler gereklilik kazanmaya başladı.




## PCG OYUN TAKVİMİ-TÜRKİYE

Yaz aylarında piyasaya çıkacak oyun sayısında görülen azalma ülkemize de doğrudan yansıyor. Yine de biz oyun çıkış tarihlerini elde etmek için elimizden geleni yapıyoruz. Havaların güzelliğine aldanıp sakın oyunları unutmayın.

### PİYASADA

| OYUN | YAYINCI |
|---|---|
| Age of Empires II | Microsoft |
| Allegiance | Microsoft |
| Asheron's Call | Microsoft |
| Baseball 2001 | Microsoft |
| C&C Worldwide Warfare | Aral |
| Combat Flight Simulator 2000 | Microsoft |
| Croc 2 | Aral |
| Die Hard Trilogy 2 | Aral |
| Dungeon Keeper Gold Classic | Aral |
| Euro 2000 | Aral |
| F1 2000 | Aral |
| Fifa 2000 | Aral |
| Flight Simulator 2000 | Microsoft |
| Football World Manager | Odyssey |
| GP 500 | Hasbro |
| Grand Prix World | Hasbro |
| Gunship | Hasbro |
| Links LS 2000 | Microsoft |
| Majesty | Hasbro |
| Mech Warrior 3 | Hasbro |
| MotoCross Madness 2 | Microsoft |
| Nascar 2000 | Aral |
| NBA Live 2000 | Aral |
| Need For Speed Porsche 2000 | Aral |
| Nowhere Land | EnterNet |
| Nox | Aral |
| Pong | Hasbro |
| Prem. League Football Manager 2000 | Aral |
| Risk 2 | Hasbro |
| Shadow Company | Odyssey |
| Shadow Man | Ersan |
| Shogun: Total War | Aral |
| SimCity 3000 Unlimited | Aral |
| Soccer 2000 | Microsoft |
| Starlancer | Microsoft |
| Start-up 2000 | EnterNet |
| Suzuki Alstare Extreme Racing | Odyssey |
| The Biggest Names: Vol. 3 | Aral |
| The Sims | Aral |
| Theme Hospital Classic | Aral |
| Theme Park | Aral |
| Theme Park World | Aral |
| Theocracy | Odyssey |
| Tonic Trouble | Odyssey |
| Triple Play 2001 | Aral |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | Aral |
| Ultima Online: Renaissance | Aral |
| Ultima: Ascension | Aral |
| Wall Street Trader 2000 | EnterNet |

### TEMMUZ 2000

| OYUN | YAYINCI |
|---|---|
| Alien vs. Predator Gold | Aral |
| F1 Manager | Aral |
| Simon The Sorcerer 3D | Hasbro |

### AĞUSTOS 2000

| OYUN | YAYINCI |
|---|---|
| B 17 Flying Fortress II | Hasbro |
| Crimson Skies | Microsoft |
| GP3 | Hasbro |
| FA Premier League Stars 2001 | Aral |

### AYRINTILI BİLGİ İÇİN

| | |
|---|---|
| Aral | 0212 659 26 73 |
| EnterNet | 0212 259 86 17 |
| Ersan | 0212 290 24 90 |
| Hasbro | 0212 217 12 85 |
| Microsoft | 0212 258 59 98 |
| Odyssey | 0212 233 10 50 |

# Top 50

Herkese merhaba. Geçen ay başladığımız not sistemimize gelen ilginize teşekkür ederiz. Okurlarımızdan *Osman Yıldırım* bizden orjinal bir oyun kazandı. Sizden gelen mektuplardan bazılarında top 50 listesinde çok büyük değişiklikler olmadığından yakınılıyordu. Top 50 listesi tamamen sizin verdiğiniz oylarla oluşan bir liste ve hareketliliği sağlamak sizin elinizde. Listemize hiç bir şekilde müdahalede bulunmuyoruz. Piyasada çok büyük ve hit oyunların yoğun olarak çıkmaması da listemizdeki durağanlığın bir başka sebebi. Bu aydan itibaren okuyucu ratinglerimizide size sunacaktık ancak biraz daha not gelmeden tablomuzun yapısını bozmak istemedik. Gönderdiğiniz oylar için sonsuz teşekkürler.

## Aksiyon Oyunları

| Bu ay / Geçen ay | | | Oy | / Rating |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ▲ | Half Life (Sierra) | 41 | 97 |
| 2. | ▲ | Quake III: Arena (id) | 38 | 80 |
| 3. | ▼ | Half Life: Opposing Force (Sierra) | 36 | 94 |
| 4. | ▲ | Thief II: The Metal Age (Eidos) | 31 | 89 |
| 5. | ● | Unreal: Tournament (GT Interactive) | 30 | 92 |
| 6. | ▼ | Thief Gold (Eidos) | 29 | 90 |
| 7. | ● | Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm) | 27 | 90 |
| 8. | ● | Soldier of Fortune (Activision) | 26 | 87 |

## Adventure Oyunları

| Bu ay / Geçen ay | | | Oy | / Rating |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ● | Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra) | 23 | 84 |
| 2. | – | Messiah (Interplay) | 17 | 77 |
| 3. | ● | Gabriel Knight 3 (Sierra) | 14 | 80 |
| 4. | ▼ | Omikron (Eidos) | 14 | 74 |
| 5. | ▲ | Grim Fandango (Lucas Arts) | 13 | 91 |
| 6. | – | Martian Gothic (Talonsoft) | 11 | 72 |
| 7. | – | Curse of the Monkey Island (Lucas Arts) | 10 | 95 |
| 8. | ▼ | Outcast (Infrogames) | 6 | 90 |

## FRP Oyunları

| Bu ay / Geçen ay | | | Oy | / Rating |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ● | NOX (Westwood) | 25 | 89 |
| 2. | ● | Planescape: Torment (Interplay) | 20 | 93 |
| 3. | ▲ | Silver (Infrogames) | 18 | 81 |
| 4. | ▼ | System Shock 2 (Electronic Arts) | 16 | 95 |
| 5. | ● | Diablo (Blizzard) | 15 | 90 |
| 6. | ▲ | Fallout 2 (Interplay) | 13 | 89 |
| 7. | ▼ | Baldur's Gate (Interplay) | 8 | 94 |
| 8. | ● | Revenant (Eidos) | 7 | 71 |

## Spor / Yarış Oyunları

| Bu ay / Geçen ay | | | Oy | / Rating |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ▲ | NBA Live 2000 (EA Sports) | 36 | 76 |
| 2. | ● | NFS Porsche 2000 (Electronic Arts) | 32 | 92 |
| 3. | ▼ | Fifa 2000 (EA Sports) | 27 | 90 |
| 4. | ▲ | Driver (GT Interactive) | 26 | 78 |
| 5. | ▲ | NFS IV (GT Interactive) | 26 | 78 |
| 6. | ● | Midtown Madness (Microsoft) | 24 | 90 |
| 7. | ▲ | Fifa 99 (EA Sports) | 22 | - |
| 8. | ▲ | Re-volt (Acclaim) | 20 | 88 |

## Strateji Oyunları

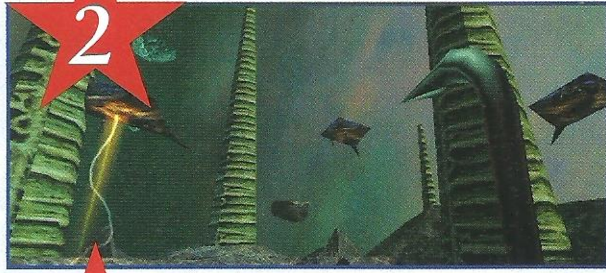
| Bu ay / Geçen ay | | | Oy | / Rating |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ● | Age Of Empires II (Microsoft) | 43 | 94 |
| 2. | ● | C&C: Tiberian Sun (Westwood) | 31 | 73 |
| 3. | ▲ | Roller Coaster Tycoon (Hasbro) | 22 | 89 |
| 4. | ▼ | Homeworld (Sierra) | 21 | 93 |
| 5. | ▲ | Worms Armageddon (Microprose) | 19 | 90 |
| 6. | ▼ | Majesty (Microprose) | 19 | 85 |
| 7. | ▼ | Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI) | 18 | 84 |
| 8. | ● | Dungeon Keeper II (Bullfrog) | 17 | 89 |

## Simülasyon Oyunları

| Bu ay / Geçen ay | | | Oy | / Rating |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ● | The Sims (Electronic Arts) | 31 | 96 |
| 2. | ● | Descent III (Interplay) | 18 | 93 |
| 3. | ● | Jane's F/A-18 (Jane's) | 18 | 93 |
| 4. | ● | Freespace II (Interplay) | 16 | 93 |
| 5. | ● | Jane's USAF (Jane's) | 13 | 85 |
| 6. | ● | StarLancer (Microprose) | 11 | 80 |
| 7. | ● | Falcon 4.0 (Microprose) | 9 | 95 |
| 8. | ● | Fleet Command (Jane's) | 5 | 89 |

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; "–": Yeni Girdi







| Bu ay / Geçen ay | | | Tür | Oy | Rating |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ● | Age Of Empires II (Microsoft) | ST | 43 | 94 |
| 2 | ● | Half Life (Sierra) | AK | 41 | 97 |
| 3 | ▲ | Quake III: Arena (id) | AK | 38 | 80 |
| 4 | ▼ | Half Life: Opposing Force (Sierra) | SY | 36 | 94 |
| 5 | ▲ | NBA Live 2000 (EA Sports) | SY | 36 | 76 |
| 6 | ● | NFS Porsche 2000 (Electronic Arts) | SY | 32 | 92 |
| 7 | ▲ | The Sims (Electronic Arts) | SM | 31 | 96 |
| 8 | ▲ | Thief II: The Metal Age (Eidos) | AK | 31 | 90 |
| 9 | ▲ | C&C: Tiberian Sun (Westwood) | ST | 31 | 73 |
| 10 | ▼ | Unreal Tournament (GT Int.) | AK | 30 | 96 |
| 11 | ▼ | Thief Gold (Eidos) | AK | 29 | - |
| 12 | ▼ | FIFA 2000 (EA Sports) | SY | 27 | 90 |
| 13 | ▲ | Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm) | AK | 27 | 90 |
| 14 | ▲ | Soldier of Fortune (Actvision) | AK | 26 | 87 |
| 15 | ● | Driver (GT Interactive) | SY | 26 | 78 |
| 16 | ▲ | NFS IV (Electronic Arts) | SY | 26 | 78 |
| 17 | ▼ | NOX (Westwood) | FRP | 25 | 89 |
| 18 | ▼ | Midtown Madness (Microsoft) | SY | 24 | 90 |
| 19 | ▲ | Grand Theft Auto 2 (ASC Games) | AK | 24 | 85 |
| 20 | ▲ | Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra) | AD | 23 | 84 |
| 21 | ▲ | Roller Coaster Tycoon (Hasbro) | ST | 22 | 89 |
| 22 | ▼ | FIFA 99 (EA Sports) | SY | 22 | - |
| 23 | ▼ | Homeworld (Sierra) | ST | 21 | 93 |
| 24 | ▲ | Planescape: Torment (Interplay) | FRP | 20 | 93 |
| 25 | ▼ | Re-volt (Acclaim) | SY | 20 | 88 |

| Bu ay / Geçen ay | | | Tür | Oy | Rating |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | ▲ | Tomb Raider: The Last Revelation (Eidos) | AK | 20 | 70 |
| 27 | ▲ | Worms Armageddon (Microprose) | ST | 19 | 90 |
| 28 | ▲ | Majesty (Microprose) | SM | 19 | 85 |
| 29 | ▼ | Descent III (Interplay) | SM | 18 | 93 |
| 30 | ▼ | Jane's F/A-18 (Jane's) | SM | 18 | 93 |
| 31 | ▲ | Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI) | ST | 18 | 84 |
| 32 | ▲ | Silver (Infrogames) | FRP | 18 | 81 |
| 33 | ▲ | Dungeon Keeper II (Bullfrog) | ST | 17 | 89 |
| 34 | – | Messiah (Interplay) | AD | 17 | 77 |
| 35 | ▼ | System Shock 2 (Electronic Arts) | FRP | 16 | 95 |
| 36 | ▼ | Freespace II (Interplay) | SM | 16 | 93 |
| 37 | ▲ | Superbike 2000 (EA Sports) | SY | 16 | 89 |
| 38 | ▼ | Mobil 1 Rally (Electronic Arts) | SY | 15 | 90 |
| 39 | ▼ | Diablo (Blizzard) | FRP | 15 | 90 |
| 40 | ▲ | Swat 3:Close Quarters Battle (Sierra) | AK | 14 | 88 |
| 41 | ▲ | Gabriel Night 3 (Sierra) | AD | 14 | 80 |
| 42 | ▼ | Omikron (Eidos) | AD | 14 | 74 |
| 43 | ▲ | Grim Fandango (Lucas Arts) | AD | 13 | 91 |
| 44 | ▲ | C&C Red Alert (Westwood) | ST | 13 | 91 |
| 45 | ▼ | Fallout 2 (Interplay) | FRP | 13 | 89 |
| 46 | ▼ | Jane's USAF (Jane's) | SM | 13 | 85 |
| 47 | ▲ | Starcraft (Blizzard) | ST | 12 | 92 |
| 48 | – | Champ. Man. Season 99/00 (Sports Int.) | SY | 12 | 87 |
| 49 | ▼ | Pharaoh (Sierra) | ST | 12 | 79 |
| 50 | – | Imperium Galactica (GT Int.) | ST | 12 | 73 |

**AK:** Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simülasyon




# DÜN & BUGÜN

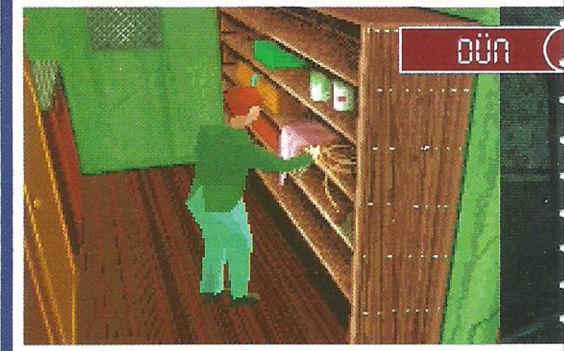


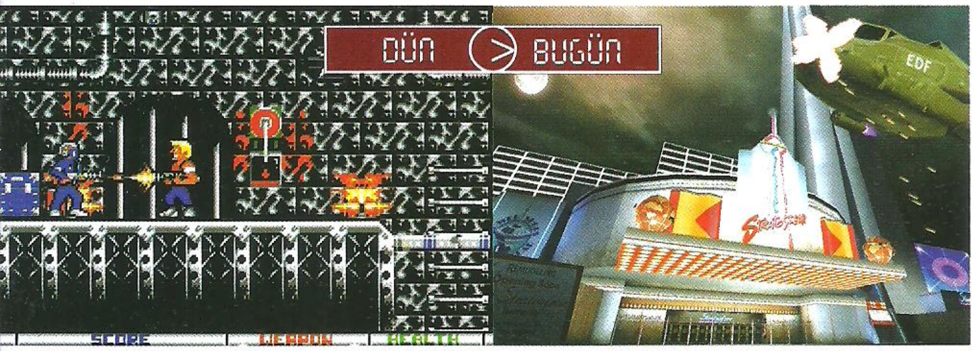
OYUNLARIN GELECEKTEKİ DÜNYASINDAN...





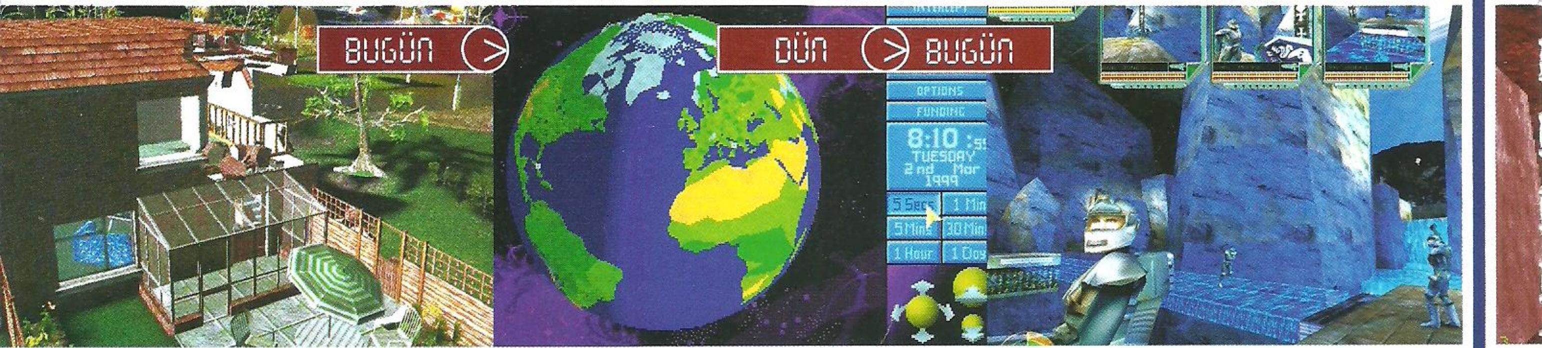




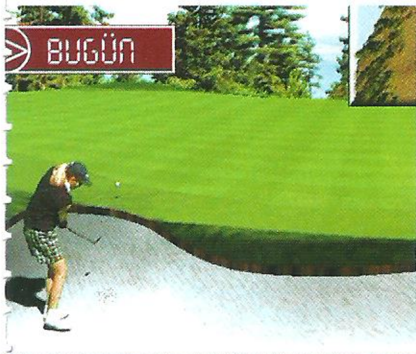



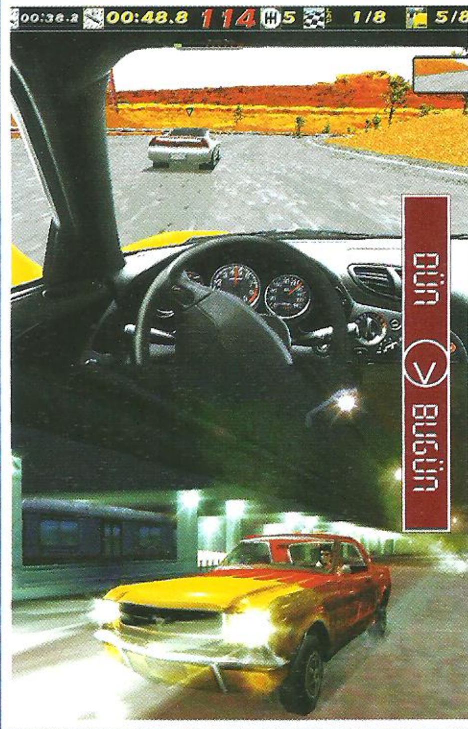






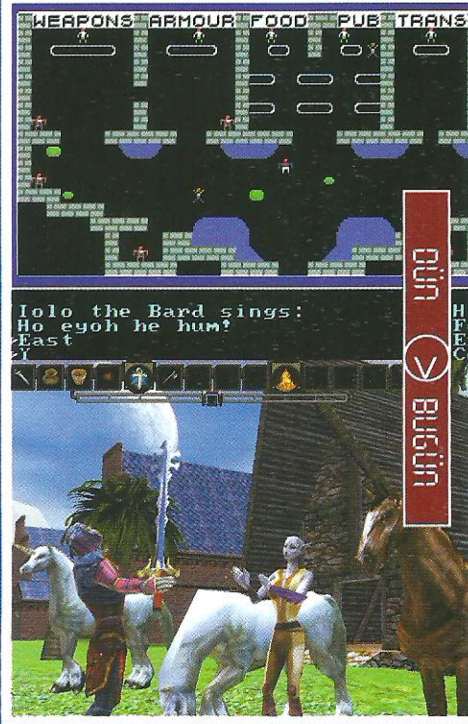


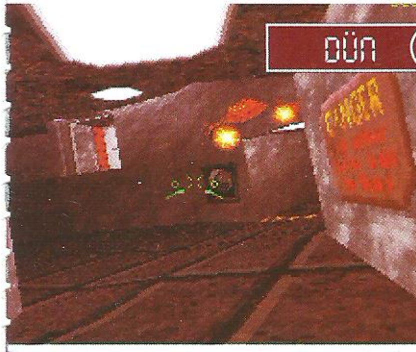














## POP QUIZ

**Alone in the Dark, Monkey Island ve Duke Nukem oyunlarının benzer yönleri nelerdir?**

CEVAP

**Üçünün de şimdiye kadar klasikleşmiş üç serisi var ve dördüncüleri de geliştirilme aşamasinda.**

## POP QUIZ

**X-COM: Allience ve The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge'nin benzer yönleri nelerdir?**

CEVAP

**Orijinal X-COM oyununun geliştiricisi ve bu türün evreninin yaraticisi Mythos Games, Freedom Ridge'nin de geliştirici ekibi. Allience, Microprose ekibinin korumasi altinda X-COM evrenini devam ettiriyor.**

## POP QUIZ

**Wing Commander ve Freelancer'in benzer yönleri nelerdir?**

ANSWER

**İkisi de tasarımcı Chris Roberts'ın eserleri.**

Görüyorsunuz, PC oyunlarının geleceği, geçmişindeki yaratıcıları ve kahramanları ile kaçınılmaz olarak bağlantılı. Bu çok olgun bir endüstri. Teknolojik gelişmeler bir kenara, tasarımcılar kararlılıkla yeni tasarımlar üzerine çalışıyor – Karakterlerle ve ortamla etkileşimimizi değiştiren kararlar. Bu yüzden, yeni çıkacak bu oyunları kutlama amacıyla bu oyunları yaratan kişilerle düşüncelerini ve ilham kaynaklarını öğrenmek için ve bu yılın sonunda oynuyor olacağınız oyunlardan ne tür bir deneyim yaşayacağınızı anlamak için konuştuk.

Mükemmel oyun zamanınızdan fedakarlık yapın ve zamanda geriye doğru birkaç adım atalım. Böylelikle PC oyun tarihinin en mükemmel yapıtlarını üreten yapımcılardan, bunlar hakkında neler olacağını öğrenebileceğiz.

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

# THEOCRACY

~~30$~~ DEĞİL SADECE 15[99]$

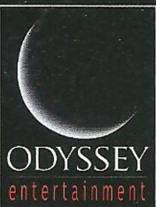
KDV DAHİL

**İSPANYOL İSTİLACILARIN SALDIRILARINA KARŞI KOYUN VE TARİHİN AKIŞINI DEĞİŞTİRİN**










Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

**ÇOK GENİŞ KARAKTER SEÇİMİ**
**KEŞFEDİLECEK VE ELE GEÇİRİLECEK 42 BÖLGE**
**KULLANILACAK 9 DOĞAL KAYNAK**
**50 FARKLI BİRİM**
**HER BİR BİRİMİN 7 DEĞİŞİK YETENEĞİ**
**15 FARKLI KAHRAMAN**
**USTALAŞILACAK 30 BÜYÜ**

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Philos laboratories



**Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında**

# BUGÜN Herhangi bir first-person oyunu

**>> *Ultima Underworld*'un yaratıcıları WARREN SPECTOR ve DOUG CHURCH, bu first-person RPG ile çok önemli birşeyleri yakaladılar. Bu oyunun mirasını, neredeyse her first-person oyununda görebilirsiniz, ve bu oyun kesinlikle PC oyun tarihindeki en önemli oyunlardan biri.**

**1 Siz ve takımınız *Ultima Underworld*'u yarattığınızda, PC oyunlarının geleceğinde first-person perspektifinin vazgeçilmez olacağını fark ettiniz mi?**

**Doug Church:** Takım olarak söyleyebiliriz ki, perspektifin gerçekten oyuncu bağımlılığını etkileyeceğine dair çok güçlü bir his vardı. *Doom II*'nin (veya herhangi bir first-person oyununun) bu kadar çok satacağını hayal bile edemezdik.

**Warren Spector:** Tahminimce, *Underworld*'un daha önce herhangi birilerinin görmüş olduğu hiçbirşeye benzemediğini ve çok iyi olduğu kanısını taşıyordum. Doug'u yalanlamış olmayayım ama, ben gerçekten dünyayı değiştireceğimizi düşündüm ve bu kadar çok satış yapabileceğimize ihtimal verdim. *Ultima VII* ve *Wolfenstein* ile aynı ayda piyasaya sürmeseydik, ve biraz daha piyasa yapsaydık ve satış desteğinde bulunsaydık, çok daha iyisini yapabilirdik.



Ne o ahbap, bu kostümle beni tanıyamadın mı?

**2 *UW* gibi bir oyunu yapmak için gereken takımın büyüklüğünü ve çalışma miktarını, *Deus Ex* için gereken kaynaklarla karşılaştırır mısınız?**

**DC:** *UW*'ye geri dönecek olursak, esas olarak üç kişi level'leri yaptı, konuşmaları yazdı, ve kodu yazdı. Oyunu ve editörü yaptık, ve sonra yazdığımız araçları, level'leri yapmak için kullandık.

**WS:** Bugünlerde çok daha büyük takımlarımız var ve uzmanlaşmak vazgeçilmez bir hale geldi. *Deus Ex*'de yaklaşık olarak 35 kişi var ve herkes kodunu assembly satırlarında yazıyor. Sorumluluk ve hırs için gereksinim hala değişmedi.

**3 Gelişen teknoloji tasarım sürecine nasıl yardım ediyor (veya engelliyor)? Geliştiriciler bize öz yerine stili vererek tembelleşiyorlar mı?**

**WS:** Tembelleşen bir geliştirici işinde uzun süre kalamaz. Oyun tasarımının temel kuralları öz olarak değişmedi. Bunu, Chris Crawford'un 1982 yılındaki kitabı *The Art of Computer Game Design*'ı (Bilgisayar Oyunu Tasarım Sanatı - basılmasından uzun bir zaman geçti ama online olarak bulabilirsiniz: *http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html* veya *http://members.xoom.com/kalid/art/art.html)* kısa bir süre önce tekrar okuduktan sonra, yine hatırladım. Bu ne demek biliyor musunuz? Eskimiş bunca oyun ve teknoloji referanslarından sonra, oyun tasarımı hakkında hala daha iyi bir kitap yok.

**DC:** Oyunların karmaşıklıkları arttıkça, sadece temelleri bir araya getirmek için bile gereken zaman büyüyor. Bu bize oynamak için daha az zaman veriyor ve tasarımla daha fazla uğraşmamızı gerektiriyor. Son 20 yıl içinde teknolojideki büyük sıçramalara bakın, ve sonra da bizim tasarım sürecimizi karşılaştırın. Oldukça üzücü.

**4 Türü geliştirmek amacıyla first-person oyunlarına katmak için ne tür düşünceleriniz var?**

**WS:** Oyunlarda görmek isteyeceğim, genel olarak, türden veya platformdan bağımsız olarak, oyuncu kontrolünün daha fazla olduğu hissi ve oyuncuya önemli sonuçlar (bu, başarı/hata veya yaşamak/ölmek 'den daha öte birşey) içeren gerçek seçenekler önermekte büyük çabalar sarfetmesidir.

**DC:** Warren'in dediği gibi, bizim önemli problemimiz eski yaklaşımlara olan güvenimiz, ve gerçek interaktifliği benimsemekteki isteksizliğimizdir. Biz yaptığımız tasarımların ne kadar zekice olduğunu düşündükçe, oyuncuyu hak ettiği noktadan alıkoymuş oluyoruz. Oyuncu "Ben ne yapmak istiyorum?" yerine "Oyunu geliştiren tasarımcı benim ne yapmamı istiyor?" şeklinde düşünürse daha iyi olur.



*UU* efsanesini takip eden *Deus Ex* şimdiye kadar gördüğümüz en derin dünyalardan birine sahip.

## DÜN

## Ultima Underworld

>> ÜRETİCİ: ORIGIN >> TARİH: 1992



Hareket eden biri, aynı zamanda konuşuyor. Bu bir devrimdi.

HATIRLAR MISINIZ...

**First-person perspektifinde şehirlerde ve dungeon'larda dolaşıyordunuz, öbür karakterleri görüp onlarla konuşabiliyordunuz. Hareket sistemi, mouse'ı kullanarak mükemmel çalışıyordu, ve oyun karakterleriyle etkileşim düzeyi eşsizdi. Eğer hard diskinizde klasik bir oyun yer kaplayacaksa, bunun *Ultima Underworld* olmasını sağlayın.**

BUGÜN

# Duke Nukem Forever




3D Realms, halen DNF'i bitirmekle uğraşıyor, sonucu sabırsızlıkla bekliyoruz.

DÜN

## Duke Nukem II

>> ÜRETİCİ: 3D REALMS >> TARİH: 1993



2 boyutlu bile olsa, vahşi(!) uzaylılara günlerini gösteriyordu.

HATIRLAR MISINIZ...

**Duke Nukem'ın platform üzerinde kayarak hareket ettiği zamanları? Kelleler uçuran, kafaları koparan, sinemaları bombalayan 3D (aslında teknik olarak 2.5D) versiyonu ile muhteşem bir çıkış yapmadan önce, kahramanımız 2D bir platformda çelimsiz yaratıklarla boğuşarak harcanıyordu. Ta o zamanlardan, Apogee'den Scott Miller ve Todd Replogle kahramanımıza bugün çok iyi tanıdığımız ve hayran olduğumuz o karizmatik kişiliğini vermişlerdi bile.**

**>> Apogee'nin ortağı/sahibi, SCOTT MILLER *Duke Nukem* klasiğinin ilk zamanlarından beri yapımında görev aldı. İşte Duke'ün kirli çamaşırları...**

**1 Bugün bildiğimiz *Duke Nukem* ile, sizin aklınızda tasarlamış olduğunuz ve orijinal oyunda yarattığınız arasında ne kadar fark var?**
Aslında, biraz farklı, ancak, Duke kesinlikle her geçen gün daha da iyileşiyor ve teknoloji ilerledikçe daha da gerçekçi görünüyor. Gelecek oyunda Duke daha iyi görünecek, ama nasıl olacağı konusunda ipucu veremem.

**2 Karşılaştırma amacı ile, orijinal Duke için kaç kişi görevliydi? Ve şu an DNF takımında kaç kişi çalışıyor?**
Orijinal oyun için çalışan üç ana kişi vardı, Todd Replogle, Allen Blum, ve ben. *Duke Nukem Forever*'da ise 17 kişi görevli.

**3 Gerçek kişiliğe sahip bir 2D platform oyunu karakteri yaratırken karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?**
O günlerdeki problemimiz, 16-renkli EGA grafikleri ve 360'a 200 çözünürlükteki teknik sınırlamalardı. Bu, karakterlerin düşük detaylı olmasına sebep oluyordu, bu yüzden Duke'ün dişleri için bir piksellik bir çizgi kullandık, kare şeklinde bir çene verdik ve onun sözlerini yazı penceleri yardımıyla ilettik. Duke'ün kendini beğenmiş kişiliğini yansıtmak için orijinal oyuna eklediğimiz bir diğer şeyde onun gösterişli taklasıydı.

**4 Duke yaratılırken, *Evil Dead*'den ne kadar etkilendiniz?**
Biraz etkilendim sanırım, yine de Duke, Ash gibi bir ED2 karakteri olarak yaratılmadı. Ash, bir şekilde hep hayatta kalmaya çalışan kırılgan bir karakterdi, ancak Duke, John Wayne ve Clint Eastwood'un asi bir birleşiminden oluşuyor.

**5 Duke karakterini yarattınız, peki o hep böyle mi kalacak, yoksa teknoloji paralelinde geliştiricinin ne yapabildiğine bağlı olarak o da değişecek mi?**
Hiç kuşkusuz, yerinde kullanılmış daha fazla etkileşim ve gerçeklik şu anda olduğundan daha çekici, ve eğlenceli bir oyun yaratmamıza olanak tanır. DNF'te de bu tür özelliklere başvurduk. Oyuncuya çevrede daha ilginç şeyler yapmasına olanak tanıyarak *Duke Nukem*'ın kişiliğinde azcık daha söz sahibi olmalarını sağladık.




# İçindeki yangını söndür.

# BUGÜN Escape from Monkey Island

**>> MIKE STEMMLE ve SEAN CLARK, Escape'in proje liderleri, orijinal *Secret of Monkey Island*'ın yapımının son ayında LucasArts'a katıldılar, ayrıca güldürü konulu Sam and Max oyununda da ortak çalıştılar.**


2 boyutluda olsa, yinede oyunda sevimli bir derinlik vardı.

**1 *Secret of Monkey Island* çıktığı sıralarda macera oyunları hala canlıydı ve ilgi çekiyordu. Ama şu an öyle değil. Oyun piyasasının bu şekilde bir değişime girmesi sizin yeni oyununuza yaklaşımınızı nasıl etkiledi?**
Macera oyunları artık canlı ve ilgi çekici değil mi? Ne zamandır bu böyle? Tam tersine, bu iş hala bize çok para getiriyor. Herhalde yakında bütün oyunların, ilkokul çağındaki çocuklara yönelik olduğunu da iddia ederler.

İşin doğrusu, bu oyunu hazırlarken, bir gözümüz de daima piyasaya çıkan yeni oyunların nasıl tepkiler çektiğindeydi. Düşünün, *Tomb Raider, Half-Life, Thief II* ve *Diablo* öğelerini bir araya getiren bir oyun sizce de ilgi çekmez mi?

Bence de, ama ne yazık ki *Escape from Monkey Island* böyle bir oyun değil. Bu bildiğiniz *Monkey Island* oyunlarından birisi. Oyun piyasasına getireceğimiz tek yenilik, daha fazla macera olacak.

Ciddi olmak gerekirse, iyi hikayeleri olan, eğlenceli karakterlere sahip, ve zorlu bulmacalar içeren oyunlar bizce hala iyi iş yapıyor. Bu silahları kullanma şeklimiz değişti o kadar.

**2 *Secret*'ta hatırladığınız en komik olay neydi? Geçen on yıl içinde bu oyunun stilinde ve espri anlayışında nasıl bir değişiklik oldu?**
**Mike Stemmle:** Bence, "That's the second biggest monkey head I've ever seen! (Bu şimdiye kadar gördüğüm en büyük ikinci Maymun kafası)" gelmiş geçmiş en komik Monkey Island cümlesidir. Fazlasıyla muammalı, komik ve dramatik; yani *Monkey Island*'ı kendisi yapan herşey. Zaten hiçbir *Monkey Island* macerası da orijinal fikirlerden ayrı olarak düşünülemez.
**Sean Clark:** İnekle ilgili olan bölüm beni hep güldürmüştür.

Çok şükür, oyunun anlatımı çok fazla değişmedi. Eğer işimizi doğru yaptıysak, dördüncü *Monkey Island* oyunu da tıpkı ilki gibi olacak: Guybrush hala çok saf, LeChuck hala inatçının teki, ve Stan hala gerçekten de hızlı konuşuyor.

**3 *Grim Fandango*'nun teknoloji ve stil açısından *Escape* üzerinde ne kadar etkisi oldu?**
*Grim Fandango*'nun teknolojisi tabi ki bu oyunda çok etkili oldu. *Grim*'in motorunu fazlasıyla kullandık. Bu yüzden, *Grim*'in açtığı 3D macera oyunlarının bir ikincisi olacak bu oyun.

**4 Orijinal karakterlerden kaç tanesi bu oyunda da görünüyor? Oyunun devamlılığını sağlamak için bir önceki *Monkey Island*'la neleri benzer tuttunuz?**
*Escape from Monkey Island*'da ki altmışı aşkın konuşan karakterden 10 tanesi önceki *Monkey* oyunlarından bildiklerimiz. Her zaman ki tandık suratların dışında *Curse*'ten ve *Monkey 2*'den de birileri var, ayrıca ilk oyundan beri görmediğiniz birkaç kişi de var!

Devamlılık? *Monkey?* Bu konuda hiç şüpheniz olmasın. Bir düşünelim, bir kere isminin içinde hala *Monkey Island* kelimeleri geçiyor. Doğrusu, serinin ilkinden beri süregelen bir hikayenin devamını getirmeye çalıştık. Gerisini de siz tahmin etmeye çalışın.

**5 Ekibinizin sayısı ve görev paylaşımı *Secret*'ı yapanlarla nasıl benzerlikler gösteriyor?**
*Escape* ekibi, *Secret* ekibine nazaran neredeyse dört kat daha kalabalık. *Secret* takımına oranla daha fazla animatör ağırlıklıyız, ayrıca aramızda daha fazla Kanada'lı var. Tıpkı *Secret* takımında olduğu gibi, hala yüzde sekseni-miz sudan oluşuyor ancak Selenyum itibarı ile biraz daha zenginiz sanırım.

## DÜN

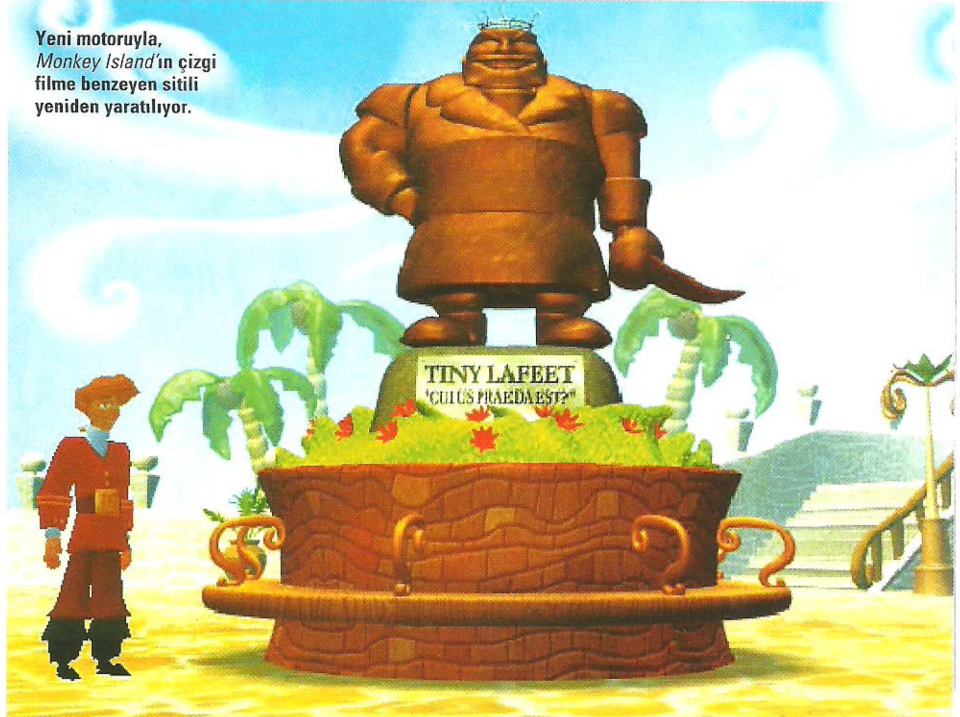
### Secret of Monkey Island

>> ÜRETİCİ: LUCASARTS >> TARİH: 1990


3D temelli *Grim Fandango*'nun motoru, bir çok yeniliğe ve çeşitliliğe kapı açacak.

**HATIRLAR MISINIZ...**

**Eskiden, oyunlarda ne tür grafiklere katlanabiliyorduk? Dahası, 2D maceralarına atılıp eğleniyorduk ta. O zamanın ilk multimedya tecrübesini yaşatan ancak henüz tam hazır olmayan *Myst*'in grafikleri yerine, o canlı 2D resimleri tercih ediyorduk.**



Yeni motoruyla, *Monkey Island*'ın çizgi filme benzeyen sitili yeniden yaratılıyor.

# BUGÜN Links LS 2001

**Bir makine mühendisi olarak hayat cazibesini yitirince BRUCE CARVER 1982'de Access Software'e geri döndü. Stüdyo'nun ilk oyunu Commodore 64 için *Leader Board* Golf idi.**

**1 Geçen bunca yıldan sonra, geliştirme süreci nasıl değişti?**
Başlangıçta ben hem tasarımcı, hem programcı, hem test mühendisi, hem de kutu dizayneri idim. Kod, kullanıcıya üç veya dört floppy diskte taşınacak kadar küçüktü. Bugün ise birçok ekibimiz var: proje ekleme ve proje geliştirme ekiplerimiz 20 kişiden daha fazla üyeye sahipler. *Links* geliştirme ekibi 16 üyeye sahip ve proje mimar takımı 10 üyeye sahip. *Links*'in bir sonraki sürümü dört CD gerektirecek.


Elbette, bu gerçekçi, ama hala kötü bir vuruş yaptığınızda sopanızı fırlatamıyorsunuz.

**2 *Links* serisinde, fiziği kelimenin tam anlamıyla yakalamak gibi mükemmel bir işi nasıl becerdiniz?**
Çok güçlü bir fizik altyapım var ve top hareketinin fizik kuralları ile oldukça ilgiliydim. Ben ve başka bir genç mühendis, bir golf topunun değişik oranlardaki dönme ve hızı ile ilgili uçuş dinamikleri üzerine araştırma yapmak için çok büyük bir zaman harcadık. Daha sonra uçuş denklemlerini gerçek dünyada elimizden geldiğince doğru bir şekilde modelleyerek, golf topunun uçuş sırasında ve değişik yüzeylere çarptığında verdiği tepkiler üzerine fikir sahibi olduk. Gerçek oyun hakkındaki bu deneyim ve bilgimiz, 'işi doğru yaptığımızı' görmemize yardım ettiği için paha biçilmezdi.

**3 Golf oyunlarının geleceği nedir?**
A. Deneyimin gerçekçiliğini geliştirmeye devam etmek. Bu, fotoğraf kalitesinde grafikler, ve donanım elverdiğince eş zamanlı 3D hareketler anlamına geliyor.
B. Sıradan bir kullanıcıya, kendi yerel golf sahalarında oynayabilme imkanını sağlamak.
C. Yarışmak isteyen kullanıcılara iyi bir tunuva ortamı sağlamak

## DÜN Links: The Challenge of Golf

>> ÜRETICI: ACCESS SOFTWARE >> TARIH: 1990



Saha tasarımları, daha önceki hiçbir oyunda görmediğiniz kadar renkli ve detaylıydı.

**HATIRLAR MISINIZ...**

***Links*, devrimi sadece golf oyunlarında yapmadı, aynı zamanda grafiksel bir mükemmellik sağladığı için genel olarak spor oyunlarında da devrim yarattı. Fizik motoru, daha önceki golf oyunlarından çok daha fazla gelişmişti. Top, zıplama ve yuvarlanma hareketlerini, golf sahasının zeminine baş döndürücü bir uyumlulukla gerçekleştiriyor, ve aniden işin içine zemin ve rüzgar giriyor, ve oyun golf ritminin dinamiğini mükemmel bir şekilde yakalıyordu.**

# Donanım – Dün ve Bugün

**Bazen oyun kalitesinin gelişimini izlemek, donanım gibi diğer benzer önemli faktörleri gözardı etmemize neden oluyor. Geriye ufak bir bakış bile, bugünün donanımının *Star Trek* teknolojisi gibi görünmesini sağlıyor ve geleceğe bakarsak, en iyisini hala görmedik.**

### ESKİ A 2400-BAUD MODEM

Hızlının en hızlısı – 1983'de. O kadar hızlıydı ki, ekranınızdan hızla geçerken texti okuyabiliyordunuz. Bunlardan önce ise, "akustik modemler" vardı ki, telefonun ahizesini bir çift fincanın içine sıkıştırmak zorundaydınız..."Taş Devri"nden bahsedelim.



### YENİ CABLEMODEM/DSL

100 kez daha hızlı data pompalayabilen dijital komünikasyon sistemleri, şükür ki kıymetli modemi tarihe gömüyor. Net üzerinden sesli konuşmaya, anında level ve model download etmeye ve 64 kişilik *death-match*'lere merhaba – lag'e elveda.



### ESKİ BİR CGA OYUNU

Ahhh, oyunların 320x200 çözünürlükte olduğu ve dört renk kullanıldığı günler – iğrençti. Eğer bunu yeterince kötü bulmadıysanız, şunu söylemeliyiz ki, bu renkler aynı zamanda gözünüzün görebileceği en çirkin dört renk idi. Görünüş o zamanlarda da kötüydü.



### YENİ HIGH RES SVGA

Sanal gerçeklik gözlüklerinin canı cehenneme. Biz oyunlarımızı, anti-aliasing ve T&L hızlandırıcısı gibi küçük şeyler üzerine tartışmamıza olanak sağlayan ucuz ve yüksek kaliteli 19 ve 21 inch monitörlerimizde 1280x1024'de 32-bit renk derinliğinde oynuyoruz.



### ESKİ ANALOG JOYSTICK

O uçuş simulasyonlarını hepimiz oynuyorduk. Bilirsiniz, kocaman kahverengi lekenin üzerinde kocaman mavi lekeye sahip olanlar. O büyük kırmızı düğme en büyük heyecanımız idi, ve biz ona "ateş düğmesi" derdik. Hey, en azından taş gibi sağlamdılar.



### YENİ KONTROL CİHAZLARI

Force-feedback, rudder ve throttle kontrolleri joystickler için bir standart olmuş durumda, ama Saitek ve Microsoft'dan gelen yenilikler, diğer elimizi klavyeden çekmemizi sağlayacak ve bir hareket/silahlar *peripheral*'inin üzerine yerleştirecek.



### ESKİ 5 1/4" FLOPPY DISK

Evet, o eski yumuşak diskler. O tatlı diskler bükülebiliyordu, kotunuzun arka cebinde kolaylıkla taşıyabilmeniz için. Şimdi de ZIP diskine bakın! Hayır, gerçekten bakın. 3½"luk disklerin bir zamanlar büyük bir gelişme olduğunu hatırlıyor musunuz?



### YENİ DVD-ROM

Disketleri değiştirip durmak çok 80 vari. Herhangi bir medya aygıtında bu kadar büyük bir boş alana sahip olamayacağız galiba, artık oyun kutularından DVD çıkarmaya hazır olun. Ancak bütün bunlar EDVD veya Ult ra DVD'lere kadar. Bekleyemeyeceğiz!

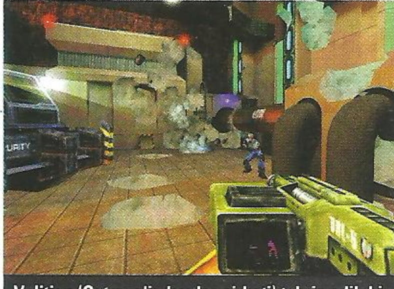


# BUGÜN FPS

>> Orjinal *Descent* geliştiricileri Parallax'dan ayrıldıktan sonra MATT TOSCHLOG yeni geliştirme takımı, Outrage'in başına geçti. *Descent 3*'ün zayıf satışlarından dolayı (kritik başarıya rağmen) şu anda Descent 4 ile fazla uğraşmayan Outrage D3 kitlesine destek vermekle meşgul.

**1 Orjinalinden sonra genel dizayn, oynanış konsepti vb. üzerine Descent ne yönde gelişti?**

Genel oynanış çok fazla değişmedi. *Descent 3* açık alanlar ve bir takım gelişmiş alanlar getirdi ama 3D olarak robotlarla savaşın öz aksiyonu hemen hemen aynı idi. En büyük değişiklikler grafiklerde oldu. *Descent 3*'de lightmap'ler, renkli ışıklandırmalar, yüksek çözünürlük, alpha-blended efektler ve bunlar gibi birçok yenilik ekledik.



Volition (Outrage'in kardeş şirketi) tahrip edilebilen zemine sahip bir FPS üzerine çalışıyor.

*Descent 3* aynı zamanda internet desteği getirdi, buna Parallax Online da dahil, ve ücretsiz servisimiz oyunları en iyi performans için ayarladı ve istatistikler tuttu.

**2 İlk oyundan sonra geliştirme süreci kendini nasıl değiştirdi?**

İlk *Descent* 20 ay sürdü, *Descent II* yaklaşık olarak bir yıl sürdü ve *Descent 3* yaklaşık olarak 30 ay sürdü. Doruk noktasında orjinal *Descent* dokuz takıma sahipti ama projenin genelinde beş değişmeyen çalışanımız vardı. Projenin sonuna doğru *Descent 3*'ün takımı 20'den fazla çalışan sayısına ulaştı.

**3 Bir bütün olarak, *Descent* isminin oyun endüstrisine ne tür katkıları oldu?**

Multiplayer açısından, biz internet üzerinde düzgün çalışan ilk oyunduk. Ayrıca, Kali *Descent* için yazıldı. *Descent* aynı zamanda geliştirme sürecindeyken oyunculara buna katılmayı sağlayan ilk oyundu. Kapalı alanlarda gerçek altı derecelik özgürlüğü sunan ilk oyunduk. *Descent* dinamik ışıklandırma konusunda bir öncü idi.

## DÜN

### Descent

>> ÜRETİCİ: PARALLAX >> TARİH: 1994



Doğru duruşu korumak ilk savaşınızdı. Akşam yemeğinizi midenizde tutmak da ikinci.

HATIRLAR MISINIZ...

**360 derecelik özgürlüğün 360 derecelik pozisyonel baş dönmesi anlamına geldiğini fark ettiğinizde başınız gerçekten bir oraya bir buraya dönmeye başlıyordu. Tamamiyle free-look özelliği sayesinde hareketin herhangi bir axis'inde dönebilmenizi sağlayan ilk 3D aksiyon oyunu *Descent* aynı zamanda biraz ayarlama gerektiriyordu! Gerçekte, yukarı-aşağı, sağa-sola, etrafa dönme hissine hazırlıksız olan birçok oyuncuyu (buna bazı PCG editörleri de dahil) kusturdu.**

# BUGÜN Adventure Oyunları Öldü.

>> PC oyunları arasında macera oyunları geleneksel işaretle ve tıkla formatından dolayı unutuldu. Bu tür için bir gelecek ümidi olup olmadığını bulmak için *Gabriel Knight* serisinin arkasındaki yaratıcı kişiyle, JANE JENSEN ile konuştuk.

**1 Adventure türü niçin bu kadar zor bir duruma düştü, ve kısa bir süre içinde bu durumdan kurtulacağını düşünüyor musunuz?**

Bu soru bana çok defa soruldu. Cevaba sahip olmak isterdim. Ama şu var ki: Ben 37 yaşında bir kadınım, ben bir oyun fanatiği veya oyuncu değilim. GK'nin sorunu, tipik oyuncu olmayanlar kişiler için yazılmış olmasıdır, ve bu insanlar oyun oynamaz! Burada ilginç olan nokta, bir zamanlar herkesin, insanların tümünün oyun oynayacağı bir zaman geleceğini düşünmüş olmalarıdır, ama daha sonra internet geldi ve herkesin boş zamanını ele geçirdi.

Sonuçta bu büyük marketin bir şekilde interaktif hikaye anlatıcılığı olacak. Ama bu muhtemelen adventure oyunlarına pek benzemeyecek, çünkü hala adventure oyunlarının özünün - ana karakter olmak - orada olacağını düşünüyorum.

**2 Oyun tasarımı sürdüğünce gelecek için planlarınız nelerdir?**

Şu anda hiçbir planım yok. Şu anda bir roman üzerinde çalışıyorum, ve şu anda piyasanın içinde olduğum zamana göre oyuncu olmak için daha fazla şansa sahip olduğumu düşünüyorum. Tasarımı ve interaktiviteyi seviyorum, bu yüzden gelecekte birşeyler yapmak istiyorum, belki de web'de olabilir.

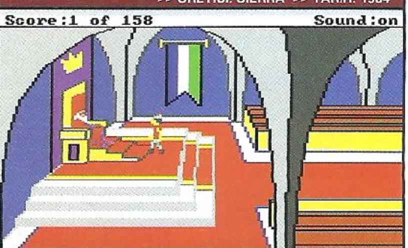
**3 Yıllardan sonra oyun geliştirme süreci nasıl değişti?**

O "eski güzel günlerde" ortalama bir motorumuz vardı. KQVI ve GK1'i yapmaya kalkıştığımızda motorumuzu iyi biliyorduk. GK2 full-motion video oyunuydu. *Phantasmagoria*'nın hatalarından birşeyler öğrenebilme avantajına sahiptik. GK3'de motor baştan yaratıldı, bu yüzden zamanın birçoğu en basit şeyleri belirlemekle harcandı.

## DÜN

### King's Quest

>> ÜRETİCİ: SIERRA >> TARİH: 1984




*King's Quest* serisi gibi adventure oyunları PC oyunlarının gelişme yıllarındaki temel oyunlarıydı.

HATIRLAR MISINIZ...

**Sıradışı bir görev için çağrılmış olmanızdan dolayı kralın kalesinin görkemli koridorlarında dolaşıyordunuz. Kralın huzuruna çıktığınızda sanki elinizle bile tutabileceğiniz kadar açık bir görkemli his vardı...bu, grafikleri hissettiklerinizden dolayı daha önemsiz kılıyordu.**

# BUGÜN Alone in the Dark 4

>> DarkWorks adlı Fransız oyun tasarım firması, art direktör GUILLAUME GOURAUD ve yazar ANTOINE VILLETTE. önderliğinde *Alone In the Dark* serisini devam ettirmekle görevlendirildi. Ayrıca Villette Alone In the Dark 4: The New Nightmare'in de senaryosunu yazdı.

**1 İlk Alone in the Dark, oyunun şu anki halini nasıl etkiledi?**
İlk serilerdeki konudan tabi ki çok etkilendik. Modern hayata ayak uydurmasını sağlarken bir yandan da ruhunu korumaya çalıştık. Teknolojik yenilikleri göz önünde bulundurduğumuzda, oyun oynanışı çok farklılaştı. Oyunun havasını korumak için önceden kullanmış olduğumuz render edilmiş arkaplanları tekrar kullandık, ancak yine de yeni nesil PC'lerin getirdiği teknolojiden de fazlasıyla yararlandık. *Alone*'da sinema benzeri bir boyuta rastlayacaksınız. Aksiyon dolu bölümlere sık sık yer versek de, macera ve eğlence duygularını hep daha ön plana çıkarmayı tercih ettik.

**2 Orjinal oyunlardaki en çok sevdiğiniz şey neydi? En az sevdiğiniz şey neydi?**
Bir kaçımızın dışında, neredeyse tümümüz ilk oyunda kullandığımız teknolojiye hayrandık o zamanlar, tabi şu anda teknoloji kat kat daha iyi. İlk oyununun başlığını devamlı kullanmayı yeğledik, Edward Carnby karakterine de hep yer verdik, ama en önemlisi oyuna eşsiz bir tat veren heyecan, sürpriz ve korku temalarından hiç vazgeçmedik. Amacımız, oyunu diğerlerinde ayrı tutan temaları bünyesinde saklamaktı, ve bizde bu yüzden sürekli bu temaları işledik. Çoğu *Alone in the Dark* I hayranı, oyunda yer verdiğimiz temalara yabancı olmayacak.

**3 Bu yeni oyunun ilkine göre daha başarısız olması korkusunu yaşadınız mı?**
**AV:** En büyük dileğimiz, *Alone in the Dark*: The *New Nightmare*'in kendi türünün klasikleri arasına girmeye hak kazanmasıdır.
**GG:** Dikkatli incelediğinizde, *Alone in the Dark*'ın oyun piyasasına çok şey kazandırdığını görürsünüz. Bu oyun 3D polygonlarını kullanan, aksiyon ve macera oyunlarını karıştıran ve içerdiği ürpertici havası ve sinematik görünüşü ile daha çok yetişkinlere hitab eden ilk oyun olmuştur.

Şu an, oyun piyasasında artık herkes hangi türün kimleri cezbettiğini gayet iyi biliyor, bu nedenle bu tür unsurları artık bütün aksiyon/macera oyunlarında bulmak mümkün. Bizce *The New Nightmare*'ın başarısı artık klasikleşmiş bir yapıya sahip olmasından kaynaklanacak.

İlk düşüncemiz, oyunun gerçekten de tamamen karanlıkta geçmesi olmuştu, eminim çoğumuz bu korkutucu tecrübeyi en az bir defa yaşamıştır. İlk toplantımızda ise, kahramanımızın bir el feneri taşımasının çok daha cazip olacağına kanaat getirdik. Ne yazık ki, yanında bir sürü de problem getirecekti (arka planda gerçek zamanlı bir fener ışığı yansıması) , ancak yine de oyun oynama stiline muhteşem bir özgünlük katacağı kesindi.

Şu anki teknoloji ile el feneri uygulaması bizim için gerçekten de zorlu bir deneyim oldu. Ancak bunu başardık ve, el fenerinin bir oyunu ne kadar renklendirebileceğine tanıklık ettik. Artık macera oyunları daha da çok şey vaad eder olacak. Önünüzdeki tehlikeyi ya da karanlığın ardında nelerin saklı olduğunu sezemeyeceksiniz, bir kaç sürprizin sizi beklediği kesin. Oyunun havası artık daha fazla dehşet verecek.Her zaman olduğu gibi fark yine ayrıntılarda gizli.

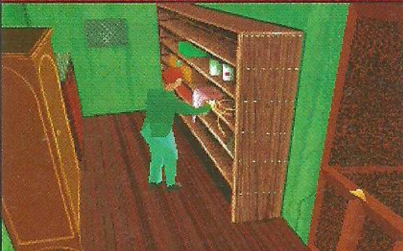

Hangi oyunu oynuyorsanız oynayın, yerdeki kan izleri kötü birşeylerin habercisidir.


*The New Nightmare*'de kullanılan özel ışık efektleri böylesi bir oyun için vazgeçilmez.

## DÜN

### Alone in the Dark

>> ÜRETİCİ: INFOGRAMES >> TARİH: 1992


Kaplamalar artık 3D oyunlar için herşey demek.

HATIRLAR MISINIZ....

**Karanlık içindeyken ne olduğunu bile bilmediğiniz bir şeyden ürküp de zıpladığınız ilk oyunu... İşte o oyun *Alone in the Dark'* dan başkası değildi. Pek çok kasvetli ortamın ve en önemlisi de karanlığın bu derece etkili bir şekilde kullanıldığı oyun sayesinde bir korku filminin içine oyuncu olarak dalmıştık sanki. *Alone In the Dark* hiçbir zaman hafızalarımızdan silinmeyecek.**


Oyun tasarımcıları, bu oyunda kendinizi bir korku filmindeymiş gibi hissetmeniz için ellerinden geleni yapmışlar.

BUGÜN

# Freedom Ridge



Birilerinin evi çökmeye başlıyor, ama çatıdan başlıyor.

**>> Mythos Games'in üç kurucusundan biri olan JULIAN GOLLOP, 1980'lerin başlarında Sinclair Spectrum sistemleri için klasik yapıtlar yaratıyordu. O, *UFO Defense*'da baş tasarımcı idi.**

**1 *X-COM: UFO Defense*'in devrimsel etkisi oyun endüstrisinin geri kalanını nüfuzu altında bıraktı mı?**
Kesinlikle şunu kanıtladı ki, sıraya dayalı oyunlar, tekdüze ama değerli olan savaş oyunlarını sürdürmüyor. *X-COM*'dan beri, *Jagged Alliance* serisi gibi taktiksel vurguya sahip çok az etkileyici oyun geldi. Pratik olarak, çok geniş bir alana yayılmış olan cazibesiyle ticari açıdan çok başarılı bir oyun olma gerçeğine rağmen oyun endüstrisinin yönüne çok küçük bir etki yaptı.

**2 *UFO Defense*'den beri Mythos Games'deki oyun tasarımı nasıl gelişti? Günümüzdeki piyasa şartlarının ışığında, hala sıraya dayalı strateji oyunlarında mı ısrarlısınız?**
Şüphe yok ki, piyasayı real-time strateji oyunlarının tıka basa doldurması piyasayı dramatik olarak değiştirmiştir. Biz real-time strateji olarak iki yapıt geliştirdik - *X-COM: Apocalypse* ve çok daha yeni olarak *Magic & Mayhem.* Bizim yeni oyunumuz, *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge,* sıraya dayalı taktiksel savaşı, zeminin tahrip edilmesine olanak sağlayan ve tamamen gerçekçi fizik simu-



...ve durmuyor. Hava koşullarındaki şiddetli bir değişiklik mi, belki?

lasyon içeren çok interaktif bir 3D ortamında kullanacak. Aynı *X-COM: UFO Defense*'de olduğu gibi, bu oyun da yakın gelecekte dünyada geçiyor, ama bu defa açgözlü bir alien ırkı dünyayı ele geçirmiştir ve siz de direniş gücünü yönetmek zorundasınızdır. Bu oyun en kapsamlı sıraya dayalı taktiksel strateji oyunu olacak.

**3 Üretim ölçüsü bu kadar artmışken ve büyümüşken oyun tasarımı ne yönde gelişti?**
Orjinal *X:COM*'u geliştirdiğimizde, bizden sadece iki kişi Mythos Games'de idi, hem de Microprose'dan bazı sanatçılarla çok yakından çalışmamıza rağmen. Mythos ilgilenmeye başladığında, bizler kendimizi birincil oyun tasarımcıları gibi görmeye başladık, böylelikle ihtiyacımız olan teknolojinin lisansını almaya başladık. Örnek olarak Netimmerse (bir 3D motoru) ve Havoc (bir fizik motoru). Bu geliştirme en son teknolojiyi kullandığımızı düşündürüp kendimize güvenmemizi sağlayacaktı.

BUGÜN

## X-Com: Alliance



First-person perspektifi alien savaşlarına en büyük hacmi katacak.

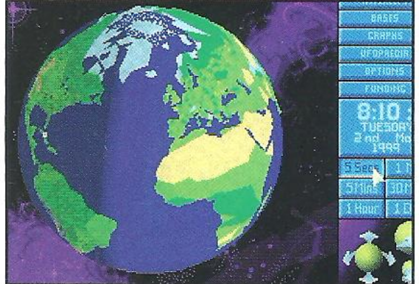
**1 Bu, yapıtın hangi yönde ilerlemesi sayılır?**
Biz çok sayıda *X-COM* fanatiği ile konuştuk ve onların çoğu bir *X-COM* askeri olma fantazisini sundu. Onlar, bir Muton sizi havaya uçurduğunda Muton'un suratındaki ifadeyi görmek istiyorlar ve bu Allience'nin first-person perspektifi ile sağladığı şey. Şimdi bir Ethereal, bir piyadeyi patlattığında, pelte haline getirdiği beyin sizin beyniniz olabilir!

**2 Orjinallik bakımından Allience'de neler görmek istersiniz?**
Asker geliştirme, araştırma, birlik taktikleri, merak uyandıran ve korkutucu bir savaş - bunlar *X-COM*'un esas taşlarıydı.

DÜN

## X-Com: UFO Defense

>> ÜRETİCİ: MYTHOS GAMES >> TARİH: 1994




Bir gün, oğlum, tüm bunlar senin olacak...

HATIRLAR MISINIZ...

**Bir alien terör sitesinin bilinmeyen topraklarına piyade taşıyıcı aracınızdan ilk adımınızı atıyordunuz. Hala düşman izler taşıyan sinyaller üreten çakılmış bir UFO'nun kapısından içeriye atılan ilk adımlar. İnsanlığın en sonunda dünya dışındaki düşmanının gizemli evindeki savaşına doğru bir adım.**

**Her an karanlıktan çıkabilecek yakalanması zor düşman alien ırkıyla karşılaşabilecek korkmuş ama kararlı insan askerlerin yerine kendimizi koymamızı sağlayan bir heyecan...klasik.**

# BUGÜN John Carmack'ın düşünceleri

DÜN

## Catacomb Abyss 3D >>1991



Bu oyun, Carmack ve diğerlerinin hala Softdisk ile sözleşme altında olduklarında çıkmıştı.

## Wolfenstein 3D >>1992



Ah evet, Nazileri gebertiyorduk. Daha iyi ne olabilir ki?

## Doom >>1993



*Doom*'un milyonlarca download'ı, tüm dünyadaki ofis LAN'ini felç etmişti.

## Quake >>1996



Rendition ve Voodoo kartlarının ilk versiyonları bize pixelleşmeyen ışıklandırmalar sunmuştu.

>> ÜRETİCİ: id SOFTWARE



Evet, yavaş yavaş mükemmele doğru yaklaşıyoruz! Artık çevre ve yaratık dokuları çok daha keskin.

**>> Hiç kimsenin, JOHN CARMACK'ın oyunlarda 'rendering' teknolojisinde lider bir guru olduğundan şüphesi yok. İşte burada, eski oyunların mirası ve first-person shooterların geleceğinin potansiyeli hakkında söyledikleri.**

**1 Sizin ilk FPS motorunuzun tasarlanması nasıl gerçekleşti?**

Her zaman temel fikir, baş üzeri perspektife sahip bir çok oyundaki arcade oynanışı vermekti; onu daha dramatik ve coşku veren bir hale getirip, first-person perspektifi ile daha güçlü hale getirmekti. Teknolojik gidişat beni her zaman, donanım gücünün elverdiğince, sahip olduğum bilgi düzeyinin en iyisini yapmayı denememi sağlıyor.

**2 Bu FPS motorlarını yaratmanın size en çok memnuniyet veren noktası nedir?**

İyi programlar yazmayı seviyorum - insanlara yeni yetenekler getiren ve yazılım mühendisliğinin 'ince noktalarını' olabildiğince taşıyan programlar. Piyasaya çıktıktan sonra, kullanıcıların bu programlarla yeni şeyler yaptığını görünce fazladan bir zevk duyuyorum.

**3 Bu motorları yaratırken, "işte bu - çocuklar buna bayılacak" dedirten çok önemli bir an yaşadınız mı?**

Catacomb [Abyss] 3D'nin playtestleri sırasında, bir oyuncu kapının birini açmıştı ve kocaman bir troll'ün suratıyla karşı karşıya kalınca, şokun etkisiyle bir çığlık atmıştı. Bu first-person oyunlarıyla yeni birşeydi. Birisine, baş üstü perspektife sahip oyunlarla bu şekilde şok yaşatamazdınız.

*Doom* üzerinde çalıştığımız sıralarda, bir gün John Romero sisteminde oyunla ilgili birşeyleri test ederken bina görevlisinin onu uzun süre pür dikkat izlediğini farkettim. Bence *Doom* sahip olduğu görselliğiyle bilgisayar oyunlarıyla ilgisi olmayan insanları bile etkileyen ilk oyun olmuştu.

*Doom*'de network özelliği ilk defa sorunsuz çalıştığında yaşadığım an çok özeldi. Ellerim klavyenin üzerinde, başım ise diğer bir sistemdeki karakterimin silahının ileri geri gidip gelmesini seyretmek için eğilmiş durumda çok fazla zaman geçirdim. Bu kesinlikle büyük olacaktı.

**4 Bir single player oyunu yapmak, ileride geliştireceğiniz teknolojiyi ne yönde etkileyecek?**

*Quake III Arena,* yüksek kaliteli sanatsal çalışmanın, rendering motorunu kullanabilmesini sağlama çabasından dolayı biraz zorlayıcı idi. Oyunun doğası gereği, oyunun her zaman hızlı olduğuna emin olmalıydık, böylelikle oyunun heyecan veren özelliklerine karışan olmayacaktı. Bundan sonraki oyun, hızdan daha çok, kontrol edilebilir özelliğine sahip olacak, biz de böylece oynanışı diğer unsurlarla aynı dengeye getirebileceğiz.

**5 2001 yılının başlarında oyuncular teknoloji motorlarından neler beklemeli?**

Oyunlar performansa odaklanınca ve GeForce sayesinde özellik derecesi yüksek kalite olmaktan çıkıp sıradan hale gelince, birçok şey değişecek. Bundan sonra herşey daha fazla detay, uyumluluk ve daha iyi ışıklandırma modelleri olacak. Ama herşeyin daha iyi görünmesi herşey olmayacak, deneyim de oldukça önemli olacak. Quake'den sonraki jenarasyona göre bu jenarasyondan daha fazla heyecan duyuyorum. Mükemmel şeyler gelmek üzere.I am more excited about this generation than I have been since *Quake*. Cool things are coming.

BUGÜN

# Need for Speed: Motor City

**>> *The Need For Speed* serisi, PC için gelmiş geçmiş en kaliteli yarış oyunları olmuştur. Ürün sorumlusu PETER ROYEA, şimdiye kadar single-player oynanan bu serinin, online oluşu ile birlikte yaşanacak gelişmeleri anlatıyor.**

**1 Online oyunların en büyük tasarım sorunları nedir?**

*NFS,* daima değişik sistemlerde de çalışabilen ve çoğu oyuncunun damak tadına hitab eden bir oyun olmuştur. Online oyunlar ise başarının oyun tecrübesine bağlı olduğu tamamen farklı bir platform.
Sonuç olarak, online oyunlar geliştiriciye daha fazla zorluktan çok daha fazla seçenek sağlıyor. Gecikme sorunlarına ise tasarım aşamasının başından sonuna çok dikkat edildi, dolayısıyla gecikmenin oyuna etkisinin nerdeyse çok az olduğunu söyleyebiliriz. Bizim için asıl zevkli olan şey, yarış temaları ile online unsurları birleştirmek oldu.


İşte zamanında caddedeki tüm bakışları üzerinde toplayan bir canavar.

**2 *Road & Track Presents: Need for Speed*'in hangi unsurları *Motor City*'de kullanıldı?**

Kesinlikle şu iki şey, sürdüğün aletin hayranı olmak ve yarışma duygusu. Yapay zekanın şu an ulaştığı yer çok iyi sayılır, ancak gerçek oyuncularla karşı karşıya olmak tümüyle bambaşka bir tecrübe.

İnsanları bu oyunu aldırtacak şeyler pistlerdeki yarışma ve azim ruhu olacak. Bir arabaya duyulan sevgi, hiçbir zaman Amerikan tarihinin ellili yıllarındaki kadar yoğun olmamıştır, bizde bunu oyunculara mümkün olduğunca yansıtmaya çalıştık.

**3 Zaman içinde araç modellemelerinde nasıl değişiklikler oldu?**

Ne kadar oyun yaparsak o kadar çok öğreniyoruz. Biz araçların modellemelerini geliştirmekle kalmayıp, onların bütün zeminlerle yaptıkları sürtünme efektlerini de en detaylı şekilde modelledik. Bu da şu anlama geliyor, artık arabanın detayı kadar onun çevresel koşullar ile etkileşimi de sizi etkilemeyi başaracak.

Bir başka yenilikte, artık araçların performansının, sistemindeki bütün parçalarından etkilenir hale getirilmiş olması. Bu sayede ayarlamaların önemi artıyor. Gerçek hayatta, aracın performansını, en pahalı parça değil, en uygun parça arttırır. Bir motor, bir araçta çok iyi performans veririken, ötekinde yetersiz kalabilir. Aynı şekilde, bir araçtan en fazla beygir gücünü almanın tek yolu birçok uygun parçayı bir araya getirmektir (örn: motor, diferansiyel, kayışlar...).

**4 *Road & Track*'ten *Motor City*'e gelene kadar *NFS*'te hangi etmenler rol oynadı.?**

*NFS* şimdiye dek hep araba manyakları tarafından hazırlandı. Bu yüzden, oyun hep bu tür bir aşkı olan kimselere hitap etti. PC'lerde, ortalama bir sistemde bile rahat çalışabilecek en etkileyici oyunu yaratmak için çabaladık, ve buna da devam edeceğiz. Boş yollarda yarışma tecrübesi yaşatma unsuru da oyunu bu haline sokan diğer bir etmen, bu sayede insanlar hayatlarında yaşayamayacakları bazı fantezilerini karşılayabiliyorlar.

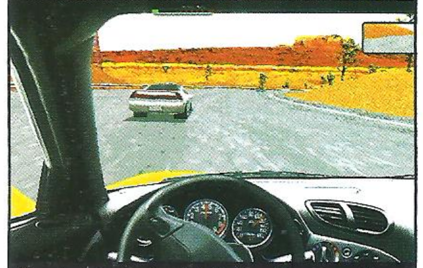

*NFS: Motor City,* muhteşem grafikleri ve çok gerçekçi fizik modellemesiyle rakipsiz.


Bu oyunda yarış pistlerinin dışındaki dünyanın derinliklerinde kaybolacaksınız!

DÜN

## Road & Track Presents: The Need for Speed

>> ÜRETİCİ: EA >> TARİH: 1995



İlk çıktığı zamanlarda bile Need For Speed, hala günümüzdeki pek çok oyundan daha iyi.

HATIRLAR MISINIZ....

**Süper bir spor otomobilin sürücü koltuğuna oturup da hız yaptığınız oyunu... İşte o oyun, PC otomobil yarışlarında bir dönüm noktasıydı. *Road & Track Presents: The Need For Speed,* PC'de araba yarıştırmanın artık bir standardı olacağının ilk habercisiydi. Muhteşem 3D modeller, akıcı grafikler ve gerçekçi fizik modellemenin kuralları bu oyun ile birlikte yazılmaya başlandı. Artık hiçkimse bu tip oyunlardan ayrı kalmayı düşünemiyordu bile.**

DÜN & BUGÜN

# BUGÜN 4x4 Evolution


Lens Flare efektleri pek çok oyunda olduğu gibi yarış oyunlarında da gerekli.

**>> MARK RANDEL, *Terminal Velocity* ile başlayan birkaç oyun motorunu tasarlayan ve programlayan bir "Guru" dur. Randel, o zamandan beri yaptığı çalışmaların ışığında son olarak Nocturne motoru ile karşımıza çıktı. Ayrıca TRI'nın teknolojisini geliştirerek, 4x4 Evolution ile cross-platform multiplayer oyunlar devrini de başlattı.**


"Her çıkışın bir inişi vardır" Şöför amca bunun farkında değil herhalde.

**1 *Terminal Velocity*, 4X4 Evolution'a gelene dek neler yaşadı?**

Zemin stilleme motorunu kullanmamızın dışında, Terminal Velocity ile bu oyunun hiçbir benzerliği yok. Ansi C'de yazılan TV, zemin motoru açısından bizim ilk denememizdi. 256X256 height field kullanırdı ve maksimum saniyede beş ile on karelik bir oran verirdi. Her ne kadar S3 Virge kartları için TV'nin 3D hızlandırıcılı versiyonunu çıkarmış olsakta, motor Z tampon yazılımı kullanılarak yeniden şekillendirilmişti. TV, uçan cisimlerin zeminde oluşan gölgeleri için gölge izdüşümleri kullandı ve bu sayede 4MB Ram'lik bir 486DX2-66'da bile sorunsuz çalıştı.

TV'nini gelişim sürecinde, TV zemin motorunun biraz daha gelişmiş bir versiyonu ile *Monster Truck Madness* üzerinde çalışmaya başladık. Gerçek renk dokularına ulaşmak için bu motor üzerinde bazı değişiklikler yaptık, fotoğrafa benzer bir dokuya sahip olduğundan ve bizim ikinci zemin motorumuz olduğundan adını da "Photex2" koyduk. *Monster Truck Madness 2*, bizim iyi bir 3D hızlandırıcı ve 256 renk yazılım desteğine sahip ilk motorumuz oldu. Bir kısmı C++'ta yazıldı, Vodoo 1'e sahip 16MB'lı bir P133'te bile çok iyi çalışıyordu, ayrıca ölçülü grafikleri de destekliyordu ve eğer sahipsenidoku hafızanızın 32MB'ından çoğunu kullanabiliyordu.

Tamamen C++'ta yazılan 4X4 halen 256X256 height field kullanıyor, ama artık her yükseklik noktasını yüzey yamasına ait bir kontrol noktası olarak kullanıyor. Bu sayede zemin daha yuvarlak hatlara sahip oluyor, ve eğer gerekirse bazı bölümlere daha fazla detay verebiliyoruz. 4X4 motoru 3D hızlandırıcılar için çok dikkatle ayarlandı, bundan dolayı software kaplamalarda daha yavaş çalışarak performansı artırıyor. Ayrıca, 4X4'ün 3D motoru konsol oyunlarında ki başarısı göz önünde bulundurularak Dreamcast'te yaratıldı, daha sonrada PC'ye uyarlandı.

**2 TV'den bu yana oyuntasarım fikirleriniz nasıl değişti?**

*Terminal Velocity* günlerinde, oyun tasarım tek kişilik basit bir görevdi. Projede ki tasarlayıcı, yapımcı, level tasarlayıcısı ve tek programcı bendim. TV'nin 5 artisti, bir level tasarımcısı daha ve birde ses işlerine bakan birkaç çalışanı daha vardı. En başından beri hem internette oynanabilecek hemde birden çok platformda çalışabilecek bir oyun yapmayı hedefliyorduk, böylece multiplayer desteği olan ve hem PC'de hem de Mac'te çalışan bir oyun yarattık.

Oyunseverler daha fazlasını ister duruma geldiğinden ve teknolojide geliştiğinden artık proje bir takım çalışmasını gerektirir hale geldi. Artık bir yapımcımız var, takım lideri var, ve 5 yeni programcımız var. Ayrıca günün her saatinde yoğun olarak çalışan 5 artistimiz, iki level tasarımcımız, ve iki ses sorumlumuz var. Bunların yanısıra projenin gelişmi boyunca, bugları minimuma indirgemek için uğraşan bir oda dolusu beta testçisi var. Beş senedir oyunseverler, yarış oyunlarımızı internet üzerinden oynuyorlar, bu yüzden onların düşüncelerini de göz önünde bulunduruyoruz. İlk defa, konsol oyunlarında Internet üzerinden multiplayer seçenekleri de var, bu yüzden artık PC programcılığından konsol piyasasınada yavaş yavaş adımımızı atıyoruz.

## DÜN

### Terminal Velocity

>> ÜRETİCİ: 3D REALMS >> TARİH: 1995


Terminal Velocity bir ilki başlattı.

HATIRLAR MISINIZ....

**Son model(!) bir uzay gemisiyle gelecekteki şehirlerin gökdelenleri arasından süzülüp, ses duvarını aştığınız zamanları... Evet, oyunun size hissettirdiği en önemli özellik hızdı! Hem de zamanının düşük konfigürasyonlu makinelerinde dahi iyi bir framerate ile. Bu özellik Terminal Reality oyunlarına da bir miras olarak kaldı.**


4x4 yarışlarındaki zıplayan süspansiyonlar oyuna büyük bir gerçekçilik katıyor.

# BUGÜN Ultima Online 2



Online oyunlarının gelişimine bakılırsa, yakın bir gelecekte maceralarımızı 3 boyutlu atlar üzerinde sürdüreceğiz.



"Merhaba, ben Basil, ailenizin canavarı."



*Ultima Online 2*, resmi olarak *Ultima Worlds Online:* Origin olarak lanse edilecek.

**>> *UO2*'nin yapımcısı STARR LONG, kısa bir süre önce orijinal UO dünyasının yapımcısı RICHARD GARRIOTT'le *Ultima* serilerinde görevlendirilmişti. Şu an ise *Ultima* serilerinin yanı sıra, büyük bir patlama yapan kalabalık multiplayer RPG'lerinin geliştirilmesinden de o sorumlu.**

**1 Sizce, *UO2*de ulaşmaya çalıştığınız görünüm ile orijinal *Ultima* dünyasının ki ne kadar alakalı?**
Görünümü ve senaryoyu *Ultima* uzayı ile benzer tutmak için çok çaba sarfettik. Baş yazarımız, her bir *Ultima* serisinden yararlanarak ortaya bu senaryoyu çıkardı. Senaryo boyunca, Virtues'den, Gorgoyles'dan, Exodus'dan, seferlerden, Mondain'den ve diğer birkaç öğeden bazı göndermelere rastlayabilirsiniz. Tabi ki, ana fikir yeni ve orijinal bir dünya yaratmaktı ve bizde buna mümkün olduğunca dikkat ettik.

**2 Tek kişilik oyunlarda geçen Britannia hikayeleri ile oyuncu kontrollü *UO2* senaryosu arasındaki dengeyi nasıl kurdunuz?**
Öncelikle, tek kişilik *Ultima* oyunlarındaki başlangıç, gelişim ve bitiş gibi geleneksel bir yolu takip eden hikayelerde hep oyuncu merkezi karakter oluyordu. Öte yandan, bizimki gibi bir oyunun bir bitiş'i olmayacağından, bizim de amacımız senaryoyu destekleyen belli bir geçmişi yaratıp, kontrolü ve oyunun gelişimini tamamen oyuncuların seçimlerine bırakmak. Örneğin, harita boyunca oyuncunun keşfetmesini bekleyen ilgi çekici bazı bölgeler inşa ettik (tapınaklar, yıkıntılar, kaleler). Genel hikaye ile ilişkili olarak büyün bu yerlerin de kendine ait hikayeleri var, ve oyunda ki NPC'ler bu hikayelerden sık sık bahsedecekler.

**3 UO"nin tasarım işlemi, önceki *Ultima* oyunlarına göre ne tür farklılıklar gösteriyor?**
İlki bu işlemle görevli insanların sayısı. İlk birkaç *Ultima* oyunun tamamı, sadece Richard Garriott tarafından yapılmıştı. Tabi ki şu an daha fazla tasarımcımız var. Bir başka büyük farklılık da oyunda ki tek kişilik oyun kurgusu yerine kullanılan ile multiplayer ortamı. Bir multiplayer ortamında, çok daha fazla değişkenle mücadele diyorsunuz, yani diğer oyuncularla. Sonuçta, yapım aşamasına geçmeden önce, bu oyunun kağıt üstünde hazırlanan ön tasarımına ve hareketli animasyonlarına daha fazla zaman harcamak zorunda kaldık. Eskiden, hemen oyunun yapımına geçip, gerektikçe tasarımda ufak ayarlamalar yapardık.

**4 Orijinal *Ultima* bundan beş yıl sonrada bize bir şey ifade edecek mi, yoksa MMRPG'nin gelişimi kontrolü tamamen ele mi geçirdi?**
Orijinal *Ultima*'ların kurguları ve görünümleri daima sonraki senaryoları ve oyuncuların yeni bölümlerde karşılaşacakları seçenekleri doğrudan etkileyecek.

## DÜN

## Ultima I: The Age of Darkness

>> ÜRETİCİ: ORIGIN >> TARİH: 1987

WEAPONS ARMOUR FOOD PUB TRANS MAGIC

Iolo the Bard sings:
Ho eyoh he hum!
>East

Hits: 85
Food: 72
Exp.: 58

Bir oyunda, hoş grafikler yerine hikayeye önem verenler için *Ultima I* gerçekten çekiciydi.

### HATIRLAR MISINIZ...

**Barlar, kaleler ve dükkanlardaki karakterlerle konuşurdunuz, ve sonrada vahşi ortamlarda, yaratıklarla kapışıp, o korkunç zindanları dolaşırdınız. Tabi ki, "zindanlar"la kastettiğimiz siyah zemin üzerindeki beyaz çizgiler, ama kimin umrundaydı ki? O zamanlar bu bile zevkliydi.**

**Peki ya o yıllarda ilk defa adını duyduğumuz Lord British ve Britannia adasının PC oyunları tarihinde on yıldan fazla hüküm sürmesine ne demeli?**

**Oyuncunun karakterinin gelişiminde rol oynaması muhteşem bir yenilikti. Hiç kuşkusuz *Ultima* serilerinin oyunlar tarihindeki yeri büyük.**

# BUGÜN FreeLancer

**>> CHRIS ROBERTS'in mazisindeki *Wing Commander* serisi ve *Privateers*'in de dahil olduğu oyunlar, onun için bir güven belgesi; bu, Microsoft'un 1999 yılı E3 fuarının "Best of Show" ödülünü kazanmış *Freelancer*'a güvenmesine yetiyor.**


Öz olarak kontrol fazla değişmedi ama grafik kalitesi gece ve gündüz gibi.

**1 *Wing Commander*'ı yaratırken oynanış deneyimi bakımından ne elde etmek istiyordunuz ve *Freelancer* ile yaratmak istediğinizle bu ne kadar birbirine benziyor (veya farklı)?**
First-person 3D'nin güdüsel aksiyonu ile – bir avcı geminin içinde olmak – gerçek karakterlerden oluşan bir hikayeyi bütünleştirmek istedim. Başka bir deyişle, *Star Wars* gibi bir filmin içindeymişim hissini sağlayacak bir oyun yapmak istedim. *Freelancer* aynı zamanda iyi tasarlanmış kurgusal bir dünyada deneyim yaşamanızı sağlamaya çalışıyor ve bu deneyimi arttırmak için birçok sinematik teknikleri kullanıyor; ama oyun deneyimi olarak, daha çok boş bir forma benziyor, değişik birçok rolü oynamanıza olanak sağlıyor: tüccar, ödül avcısı, kaşif, paralı asker veya korsan.

**2 WC'den *Freelancer*'a kadar olan bir oyun serisinin gelişimi (isimden daha çok ruhu) sadece teknolojik yeniliklerden mi ibarettir, yoksa oyun tasarım kararları ve modası bugünlerde yaptığınız oyunları etkiliyor mu?**
Teknoloji kaçınılmaz olarak etkiliyor, ama şunu söylemeliyim ki, oyun tasarımının yönü bugün yapmak istediğim oyunlar üzerinde en büyük etki sahibi olan unsur. Mümkün olan en geniş oyuncu kitlesine bu deneyimi erişilebilir kılmaya odaklandım. Bence bu konuda konsol oyunları PC oyunlarından çok daha iyi bir iş yapıyorlar, ve eğer biz daha geniş bir oyuncu topluluğunu yakalamak istiyorsak, PC oyun endüstrimiz bunu ispatlamalı. Benim amacım oyuncuları *Freelancer*'ın dünyasına öyle bir şekilde çekmek ki, bunu daha önce yaptığım hiçbir oyun bu şekilde yapmamıştır. Trip Hawkins'in buna uygun iyi bir deyimi vardı (EA'daki ilk günlerinde): Basit, sert ve çok derin.

**3 WC ve *Freelancer*'ı üretmek için gereken parasal tutarı karşılaştırmak için bir yorum yapar mısınız?**
Microsoft'un bunu yapmamı isteyip istemeyeceğine dair emin değilim. Ancak şu kesin ki, *Freelancer* gibi gözü yükseklerde ve büyük bir oyunu üretmek ucuz olmayacaktır...

**4 Apaçık, WC, dört oyun, onmilyonlarca dolar üretim tutarı ve bir film ile çok büyük bir yapıt haline geldi. İnternet ve internetin yeni beliren bir takım risklerini göz önüne aldığınızda, Freelancer için ne tür ihtimaller görüyorsunuz?**
*Freelancer, Wing Commander*'ın yakaladığı başarıya ulaşacak. Biz sağlam bir online dünyası inşaa ediyoruz, burada single-player'den öte oyunculara kesinlikle sahip oldukları deneyim yardım edecek.

**5 *Wing Commander* serisine veya herhangi bir oyunun yaratılmasına dair sahip olduğunuz en mükemmel hikaye nedir?**
Benim yeni uzay oyunum *Squadron*'da (daha sonra *Wing Commander* haline geldi) insanlığın savaşacağı uzaylı ırk için bir isim bulmaya çalışıyordum. En sonunda, çalışarak geçirdiğim bir gece sonunda bu işi bıraktım, çünkü bulmuştum. Bu ismi buldum çünkü uzaylı ırk öfke ile öldürüyordu (kill=öldürmek, wrath=öfke) Kill... Wrath... Kilrath... Sonuna "i" harfini ekledim ve Kilrathi sözcüğünü buldum.

**6 WC'nin böyle destansı hale gelmesinin sebebi, etkileyici sinematik hikayesi ve 1'den fazla sona sahip olmasıydı. Bundan beş ya da on yıl sonra *Freelancer*'ın buna benzer ne tür bir destansı özelliğe sahip olacağını düşünüyorsunuz?**
En sonunda "sim" bariyerini aşan yeni bir görünüş. Gelişen, ve hem online olarak hem de online harici, oyuncularla etkileşimde bulunan zengin bir canlı evren. PC oyunculuğunda bir adım önde olacak görsel ve işitsel detaylar.

## DÜN

### Wing Commander

>> DEVELOPER: ORIGIN >> RELEASE DATE: 1990


Genel olarak oyunun özü değişmemiş. Değişiklik sadece grafiklerde.

**HATIRLAR MISINIZ...**

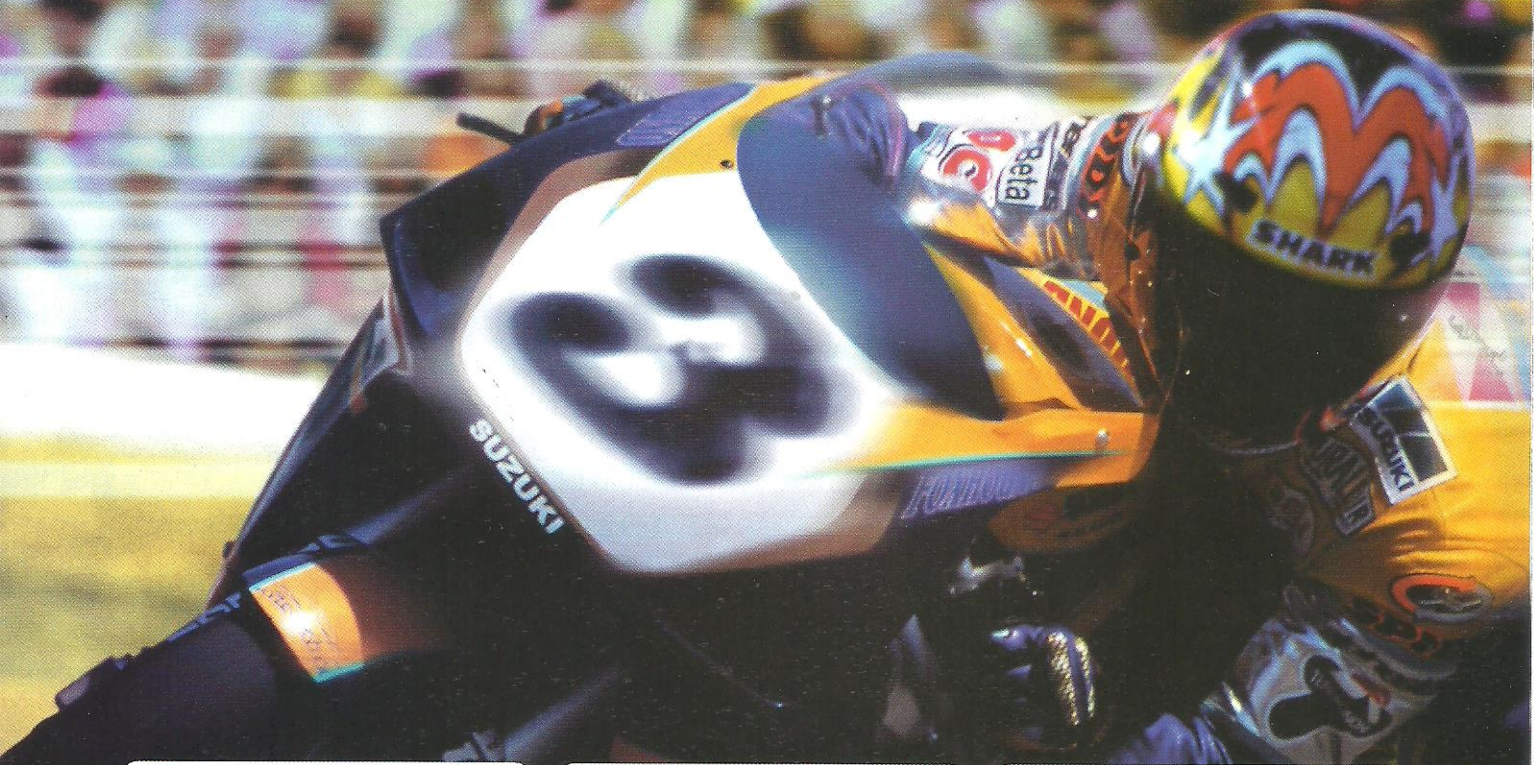
**İlk kez bir Rapier'in içine oturuyordunuz ve bir Dralthi kanadını öbür dünyaya gönderiyordunuz. Veya, Christopher Blair'ın, Tiger's Claw'ın yok edilmesinden dolayı yanlışlıkla mahkum edildiği zamanı hatırlıyor musunuz? *WC* serisi şu ana kadar en mükemmel olan oyunlardan biri ve günümüzde yapılan bütün uzay aksiyon oyunları hala bu klasik ile karşılaştırılıyor.**

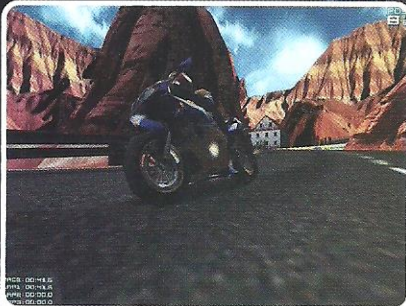

Gemi kalkış alanına, bara, ve başka yerlere gidebileceğiniz ana ekran.

ORİJİNAL TAM SÜRÜM



# SUZUKI ALSTARE Extreme racing

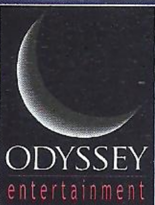




Süper 3D grafikler!



Çoklu oyuncu desteği. Hatta aynı ekran içinde!


Başdöndürücü bir hız!




Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft ENTERTAINMENT



**Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında**

# Bir aylık çalışma sonrası...

Tam 21 sayı. Kolay iş değil. Şöyle bir düşündükte dergimizi size zamanında yetiştirebilmek ve en iyi şekilde sunabilmek için neler neler çektik. Ard arda günlerce sabahladık, kız arkadaşlarımızla ve ailemizle, onlarla ilgilenemediğimiz için aramız açıldı. Hatta evlenen arkadaşlarımız balayı bile yapamadan işe devam etmek zorunda kaldı. Çalışmaktan gözümüz ne hafta sonu ne sinema ne tiyatro yüzü gördü. Bazen okula bile gidemedik. Ödevlerimizi iş yerinde aralarda yapmaya çalıştık. En son haberi, en son gelişmeleri yakalayabilmek için saatlerce surf yaptık, telefon başında haberi kaynağından almak için çaba harcadık. Bunca yoğunluğun içinde sizlerden gelen e-mail'lere ve telefonlara yetiştik. Size sunacağımız bir tek screen shot için bile saatlerce bilgisayarın başında oturduk.



Ayrıca bu kadar farklı karakterlere sahip insanlarıda bir daha asla bir arada bulmazsınız. Efendi, iyi aile çocuğu örneğimiz Ersin, sinirlendikçe komik olan ve bu yüzden daha da sinirlendirmekten zevk aldığımız Mert, donanımcı olmasına karşın biz oyun editörlerinden daha iyi oyun oynayan Timur, herşeye muhalif Cem, oyunu dahi ciddi oynayıp milleti çıldırtan Burak, aramızda kızların kendi kendine gelip "seni beğendim" dediği tek şanslı kişi Mithat, insanları "beni kızdırma üstüne otururum" diyerek tehdit eden Oğuz, Amerikan aksanıyla Türkçe konuşan Mehmet, sessiz sakin görünüp *Quake* ve *Counter*'da içindeki şeytanı ortaya çıkaran ve topumuzu dağıtan Ahmet. Tabii bu ekibin yanında resimde olmamasına karşın uzun saçları ve bir o kadar uzun! sakalıyla strateji ustamız Ümit'i, karizmatik fotoğraflarıyla Güven'i, çeviri canavarımız, süper insan Cüneyt'i ve ikinci en karizmatik Mustafa'yı da saymadan geçemeyiz. Tabiki en ünlümüz ise Uğur Uludağ. Tüm bu ekibin üstünde elinde adaletin terazisi ve kılıcıyla! duran sevgili Adil abimiz.

Gelecek ay görüşmek üzere.

# Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz minimum donanım konfigürasyonu. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda istediğiniz performansı alamayabilirsiniz. Bu yüzden gerçekten ihtiyacınız olan performansı elde edebilmeniz için gerekli konfigürasyonu, oyunları bir çok farklı sistemde test ettikten sonra size öneriyoruz.

## PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

### 100%-90% EDİTÖRÜN SEÇİMİ
Çok az oyun %90'ın üzerinde puan alabilir; ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebiliceğimiz bir oyundur.

### 89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasalar da bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey fazlasıyla dikkate değer. Ayrıca uzmanların zorlu testlerinden geçirerek, ince eleyip sık dokuduktan sonra seçtiği bazı başarılı oyunlar da bu aralığa düşecektir. Piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir; ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

### 79%-70% İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar. Yine de piyasada bunlardan daha iyi oyunların olduğu konusunda rahatlıkla bahse girilebilir.

### 69%-60% VASATIN ÜSTÜ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyunlar. Satın almaya değer ama, büyük bir olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bir kaç önemli kusuru vardır.

### 59%-50% VASAT
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama, paranızı harcayacak daha iyi alternatifler mutlaka mevcuttur.

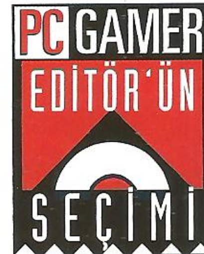
### 49%-40% VASATIN ALTI
Düşük kaliteli oyunlar. Sadece bir kaç zayıf, kurtarıcı özellik bu oyunları bir alttaki kategorinin sonsuz boşluğuna düşmesini engelliyor.

### 39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçın ve sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

## AYIN OYUNU
## EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ




**Her ay %89 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandırıyoruz. Ayrıca kesinlikle arşivinizde yer alması gereken oyunlarada Ayın oyunu ödülünü veriyoruz. Yanlız bazı aylarda nadirende olsa her iki sıfatı da hak edecek güzellikte oyun bulamıyoruz. İşte böyle zamanlarda ödül vermekte tutumlu davranmayı tercih ediyoruz. Temmuz ayı da bu nadir zamanlardan biri.**



| | | |
|---|---|---|
| TÜRÜ | Turn Based Strateji | GEREKENLER P233, 32MB RAM, 600MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart |
| ÜRETİCİ | Digital Reality | ÖNERİLEN PIII 450, 64MB RAM |
| YAYINCI | GT Interactive | MAKSİMUM OYUNCU 8 |

# Imperium Galactica II

**İlki o kadar da başarılı olmayan bu devam oyunu daha çok *Master of Orion II*'ye benziyor ve bu güzel bir şey.**

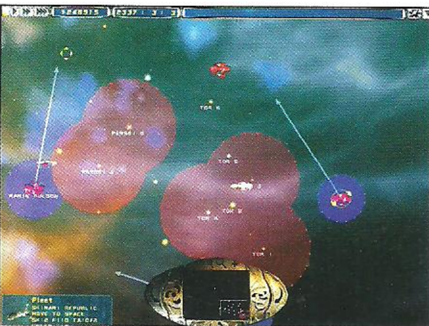


Gemiler arası taktik savaş ekranı, yakın menzilli düşman teması sağlıyor.

*Imperium Galactica II*'yi, 1997 yılında piyasaya çıkan orjinaliyle karşılaştırmak pek de adil değil. Daha iyi bir karşılaştırma, turn bazlı uzay stratejileri arasında bir klasik olan *Master of Orion II* olabilir. Her iki oyunda büyük oranda aynı oynanışa sahip; galaksiyi keşfetme, güçleri arttırmak, yeni teknolojiler araştırmak, komşularla diplomatik ilişkiler kurmak ve diğer imparatorluklarla savaşmak. *Imperium Galactica II* daha da ileriye giderek, *MoO II*'den daha fazla derinlik sağlıyor. Bu yenilikler sayesinde de uzay stratejileri dalında yeni kral olmaya aday.

*Imperium Galactica II*'nin tek kişilik oyununda üç farklı ırktan birini seçebiliyorsunuz; araştırmaya ağırlık veren Solarian'lar, casusluk konusunda uzman olan Shinari ve savaş konusunda öncü olan Kra'hen. Bunların dışında beş ırk daha var ama sadece multiplayer modunda ve on farklı kısa senaryoda açılıyorlar. Bu çok fazla çeşitlilik olmadığı anlamına geliyor ama *Imperium Galactica II*'de denge çok dikkatli ve başarılı bir şekilde kurulmuş.

Bu denge tabi ki ırklarının birbirlerine göre üstünlükleri ve zayıflıkları göz önüne alındığında ortaya çıkıyor. İşin en eğlenceli kılan yan her ırkın diğerlerinde zayıf olan bir yönde daha üstün olması. Bu hem her birine göre farklı stratejiler izleyerek mücadele etmenizi sağlıyor hem de değişik özelliklere sahip olan bu ırkların hepsini ayrı ayrı oynarken daha çok keyif almanıza yol açıyor.


Yıldızlararası sorunları uzun ya da kısa senaryolar ile çözümleyebilirsiniz.

Şimdi isterseniz kısaca bu ırklardan bahsedelim;

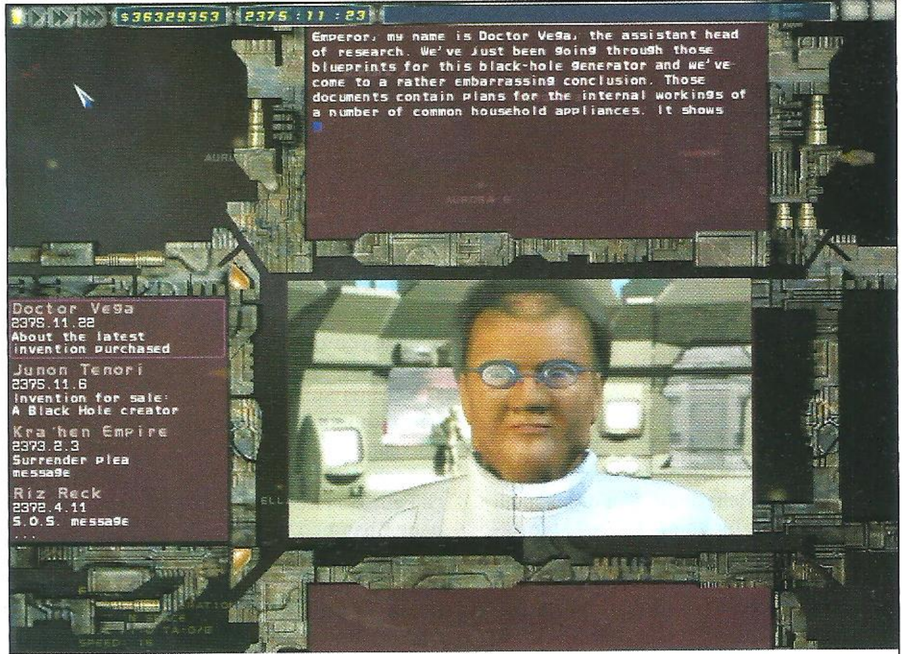
**Solarian İmparatorluğu:** Gezegenin farklı yerlerindeki insanların bir araya gelmelerinden oluşmuş bir imparatorluk ve diğer ırklarla karşılaştırıldığında en dengeli olanı. Galaksideki en iyi savaşçılar ve ticaret adamları değiller ama kötü de sayılmazlar. En çeşitli görev tipleri bu ırkta karşınıza çıkıyor. Bazılarında zekanızı bazılarında ise gücünüzü kullanmanız gerekecek. Nihayi hedefleri ise güçlü kozmik kristalleri toplayarak Kra'hen'in istilasını önlemek.

**Kra'hen:** *Imperium Galactica II*'nin savaşçı ırkı. Kra'hen'ler başka bir galaksideki bir tanrı-krala tapıyorlar ve onun kendilerine üstün savaş gücü ile taktik zekası sağladığına inanıyorlar.Savaşçı bir ırk oldukları için, casusları, diplomatları ve ticaret adamları yok. Ayrıca pek konuşkan da sayılmazlar; kırılgan kelimeler yerine sinsi bir şekilde savaş alanlarında dolaşmayı tercih ediyorlar. Kra'hen'lerin başına geçtiğinizde göreviniz tüm galaksiyi ele geçirmek ve bunu yaparken karşınıza çıkma saflığını gösterenlere hadlerini bildirmek.

**Shinari:** Tüccarların, politikacıların, diplomatların ve casusların ırkı. Her ne kadar Solarian'larla ve Kra'hen'lerle karşılaştırıldığında askeri güçleri zayıf kalsa da etkilme ve akıl yoluyla elde etme yetenekleri ne galaksideki başka hiç bir ırk ulaşamaz. Eski bir Shinari atasözü der ki: "Eğer senden bir bilgi alamıyorsak, sende alınmaya değer bir şey yok demektir". Galaksideki en iyi savaşçılar olmadıkları için genellikle paralı askerler kiralarlar. Eğer shinari'leri seçerek oynamaya karar verirseniz casusluk, paralarınızı yığmak ve diğer ırkları birbirine düşürmek sizin ana hedefiniz olacaktır.

Hangi ırkı seçerseniz seçin, savaş oyunun önemli bir bölümünü oluşturuyor. Bazen uzayın derinliklerinde bazen de gezegenlerin yüzeylerinde savaşmak durumunda kalıyorsunuz. Yeryüzündeki savaşlar için söyleyebileceğimiz şey gerçekten güzel oldukları. Fakat eğer uzay savaşlarından bahsediyorsak kesinlikle mükemmele yakın demek gerekli. Büyük ana kumanda gemilerinin etrafındaki ufacık gemilerin mücadelesini, tüm karagaşaya hakim bir üst açıdan izleyebileceğiniz gibi dilerseniz de fighter'lardan birinin içe giriyorsunuz ve o geminin öznel açısından bakabiliyorsunuz.

*Imperium Galactica II*'de savaş hem çok eğlenceli hem de taktik mücadelenizin önemli bir bölümünü oluşturuyor ama bazı hedeflerinize ulaşmak için tek yöntem değil. Diplomatlarınızı kullanarak diğer ırkların güvenlerini kazanmak çoğu zaman savaşarak elde ettiğinizden daha fazlasını kazanmanızı sağlıyor. Diplomasinin kullanıldığı pek çok oyunda olduğu gibi bir ırkla müttefikliğinizi sizin için bir avantaj sağla-



Bilim adamımızın söylediğine göre fena halde kazık yemişiz.

dığı sürece sürdürdükten sonra onun beklemediği bir anda bozarak saldırmak genellikle nihai mücadelenizde sizi bir kaç adım öne geçirebiliyor. Evet bu yapılabilecek en onurlu şey olmayabilir ama önünüzde ele geçirmeniz gereken bir galaksi var ve bu yolda her şey mübah.

İlk *Imperium Galactica*'da olduğu gibi bu sefer de casuslarınız önemli bir rol oynuyorlar. Eğer güçten başka bir yaklaşım tarzını benimsemeyen Kra'hen'leri oynamıyorsanız, casuslarınız ile düşmanlarınızın yapmakta oldukları gelişimleri ve henüz gerçekleştirmedikleri planlarını yakından takip edebiliyorsunuz. Casuslarınızın toplam dört önemli özelliği var; Offense (saldırı), Combat (savaş), Loyality (sadakat) ve Counter Intelligence (karşı istihbarat). Casuslarınızı kullanarak düşmanlarınızın binalarını çalabilir ya da yok edebilirsiniz. Bunun yanı sıra yerel hükümdarları öldürmek, teknoloji çalmak ve belki de aralarında en önemlilerinden biri olan yerel ırkları hakim iktidara karşı bir ayaklanmaya kışkırtmak casuslarınızın yapabilecekleri arasında. Casuslarınızın yapabilecekleri arasında size karşı baş kaldırmaya meyillli olanları ortaya çıkarma da bulunuyor.

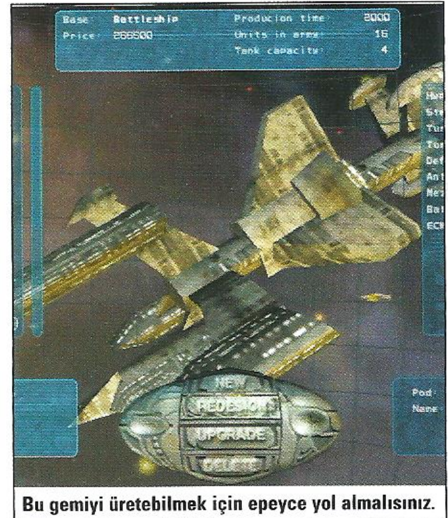
Bir iki ufak sorun dışında görsellik oyunun çok başarılı bir başka noktası. Gezegenlerin ve uyduların sabit bir şekilde izlenebildiği yıldız haritalarında güneşin görülmüyor olması biraz tuhaf. Bununla beraber oyunda, gezegen yüzeylerinde ya da uzay boşluğunda daha yakın ya da uzak bir açıdan bakarak, üç farklı eksende onları kendi etraflarında çevirerek inceleyebiliyorsunuz. Bu yakından incelemek istediğiniz gezegen hakkında daha net bilgi edinmenizi sağlıyor.

Ses oyunda kısıtlı bir işlevi yerine getiriyor. Bazı ekranlarda ırkların kendi dillerinden konuşmalarının üzerinde İngilizce seslendirme veya alt yazı yerleştirilmiş. Ama diplomasi ekranı sadece yazılı tercümelerden oluşuyor.

Özünde *Imperium Galactica II*, alışıldık uzay stratejilerinin alışıldık temalarına bir kaç güzel ekleme yapıyor. Diplomasi ekranında düşünce alışverişi yapabiliyorsunuz. Bu sayede bilgi tam olarak pazarlanabilir bir hale dönüştürülmüş oluyor. Casuslarınız tecrübe kazandıkça daha üst seviyelere yükseliyor ve böylece daha karmaşık işleri başarabiliyorlar. Bununla beraber eğer casuslarınızın bağlılık puanlarını yukarıda tutmayı başaramazsanız iki yönlü çalışmaya başlıyor. Bu akıllıca düşünülmüş bir ekleme. Alışveriş, diplomasi, casusluk, savaş, keşif ve gezegen geliştirilmesi sırasında zaman real-time olarak akmaya devam ediyor ama *Imperium Galactica II*'de istediğiniz bir anda zamanı durdurma seçeneği unutulmamış.

3D uzay savaşları kesinlikle bu oyunun en güçlü yanlarından biri. Gemiler göze çok hoş geliyor ve savaşın istediğiniz bir anında oyunu dondurarak, filolarınıza ya da tek tek gemilerinize emirler verebiliyorsunuz. Ayrıca gemilerinizde kullanmak isteyeceğiniz pek çok silah seçiminizi bekliyor. Her ne kadar gezegen yüzeylerinde savaşlarda piyadeleri görmek istiyor olsam da tüm savaşın tanklar arasında yapılıyor olması böylesine bir dünyada daha mantıklı gibi görünüyor. Ne yazık ki multiplayer modundayken savaşların hızının yavaşlatılamıyor ya da zamanın dondurulamıyor olması sizin oyun üzerindeki kontrolünüzü azaltıyor.

Oyunun multiplayer modu benim favori multiplay strateji oyunları listemde pek yukarılarda yer almıyor olsa da tek kişilik stratejik aksiyonu kesinlikle ödediğiniz her kuruşu hakediyor. *Imperium Galactica II*, bu türün pek çok başarısız örneğine şahit olduğumuz piyasada ayakta kalabilen başarılı bir oyun.



Bu gemiyi üretebilmek için epeyce yol almalısınız.

## SON KARAR

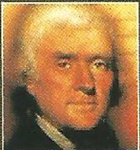
**ARTILAR:** Başarılı stratejik yapay zeka; kullanışlı arayüz; güçlü oyun dengesi.

**EKSİLER:** Multiplayer modunda başarısız savaş; tutarsız sesler; sınırlı çeşitlilik.

**SONUÇ:** Tek kişilik modda güçlü bir savaş stratejisi ama multiplayer savaşı zayıf kalıyor.

PC GAMER TÜRKİYE **73%** İYİ

## SAVAŞ HAKKINDA BAZI DÜŞÜNCELER



"Bir savaşın diğerini asla istemediğine yeterince şahit oldum."
Thomas Jefferson
1794



"Büyük bir ülke asla küçük bir savaşa giremez."
Wellington Dükü
1815



"Savaş, düşmanın kendi isteğimize vahşi bir şekilde ikna etme yoludur."
Von Clausewilz
1832

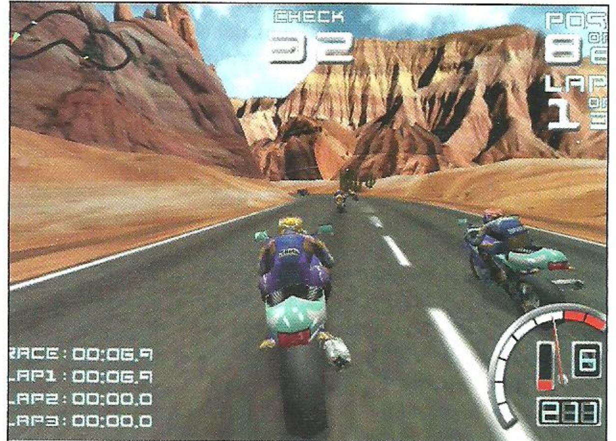
| | | |
|---|---|---|
| **TÜRÜ** | Yarış | **GEREKENLER** Pentium 233, 32MB RAM, 300MB hard disk alanı |
| **ÜRETİCİ** | Criterion Studios | **ÖNERİLEN** PII 450, 128MB RAM, 16MB Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart |
| **YAYINCI** | Ubisoft | **MAKSİMUM OYUNCU** 8 |
| **İTHALATÇI FİRMA** | | Odyssey Entertainment - 0212.233 10 50-51 |

# Suzuki Alstare Extreme Racing

**Motorsiklet yarışlarında pistlere yeni bir canavar geliyor! Hem de bir dünya markası!**

Dünyaca ünlü otomotiv devlerinin birebir modellerinin yer aldığı kaliteli oyunlar... bir zamanlar belki bir hayaldi, fakat günümüzün yüksek teknoloji oyun endüstrisinde artık bu iş iyice moda oldu. Evet, belki bu durum her marka için geçerli değil ancak söz konusu marka, bulunduğu kategorinin liderlerinden birisi olunca herşey bir anda renk değiştirebiliyor. İşte Suzuki de bu markalardan biri. Hatta belki de motorsiklet sektörünün en güçlü markası. Ülkemizde pek çok seyircisi olan motorsporları dünyasının en heyecanlı ve ilgi çekici olaylarından birisi olan superbike ve extreme racing gibi "fenomenler" üzerinde şimdiye kadar yapılan yüzlerce oyun gördük. Fakat bu oyunlardan pek çoğu, gerek bir takım grafik rahatsızlıklar gerekse oyun ve simülasyon özellikleri olarak istenileni vermekten uzaktı. Criterion Studios'un çalışkan programcıları da bu gerçekten yola çıkmış olacaklar ki bize son derece hızlı, kaliteli ve zevkli bir motorsiklet yarışı simülasyonu ile merhaba diyorlar.

Oyuna Suzuki'nin standart motorsikletlerinden birisi olan GSX-R600 ile başlayacak ve oyunda ilerledikçe Fabrizio Pirovano, Stephane Chambon, Pierfrancesco Chili ve Katsuaki Fujiwara gibi *Suzuki Alstare Racing Team*'in en ünlü yarışçıları ile aynı pistte yarışma imkanına sahip olacaksınız. Bunun için çok iyi yarışmalı ve önce yedek takıma, daha sonra da A takımına girmelisiniz.



Single-player yarışlardaki rakiplerinizin yapay zekası pek de iç açıcı değil.

Oyundaki motorsikletlere alıştıkça ve günden güne tecrübe kazandıkça, çok daha hızlı motorsikletlerle, hatta aynı ekran üzerinde arkadaşlarınız ile de yarışma şansına sahipsiniz. Her yarış oyunu (özellikle de simülasyon-arcade karışımı olarak tasarlanmış olanlar) için tekrar tekrar söylediğimiz gibi *Suzuki Alstare* için de kontrollerin herşey demek olduğunu bir kere daha söylemek istiyorum. Suzuki'nin özellikle oyunun ileriki seviyelerinde kullanacağınız modellerinde daha da belirgin olrak hissedebileceğiniz gibi, kontroller oldukça gerçekçi. Herhalde hiçbiriniz (benim gibi) finish çizgisine 40 metre kala takla atmak istemez! Bu yüzden (aslında her türlü yarış simülasyonu için!) gamepad veya joystick kullanmak işinizi hem kolaylaştıracak hem de daha çok zevk almanızı sağlayacaktır.



Suzuki Alstare Extreme Racing'in en önemli özelliklerinden biri olan muhteşem arka plan görüntülerini çok beğeneceksiniz.

*SAER*'in başlangıç menüsü ise diğer tüm Ubisoft oyunlarında olduğu gibi basit ve sade. Bu ekranda; ana oyun, reverse challenge, tek kişilik yarış ve iki kişilik yarış gibi seçeneklerin yanısıra, options, ve UbiSoft'un internet oyun programı olan Game Service'e de ulaşabilirsiniz. Oyunda toplam 9 adet yarış bulunuyor. Bu yarışların sonucunda kazanacağınız başarılara göre, amatör bir yarışçı olarak başladığınız oyunda, Suzuki Alstare Extreme Racing takımına kadar yükseleceksiniz. Fakat şunu hemen belirtmem gerekir ki yalnızca bir yarışı birinci olarak tamamladığınızda bir diğer yarışa geçmeye hak kazanabilirsiniz, yani oyun hiç de kolay değil. *SAER*'in ilginç özelliklerinden birisi de Reverse Challenge.



Lens Flare efektleri bu oyunda da bol bol kullanılmış.




**Eee bu resimde belki kötü çıkmış olabilir ama motorsikletlerin modellemeleri son derece etkileyici.**

Bu modda ana oyundaki tüm yarışları "tersten" yarışacaksınız. Fakat bunun için ana oyundaki tüm pistleri oynamış olmanız gerekiyor. Bu belki ilk bakışta ilginç gelmeyebilir ancak oynayınca oldukça zevkli olduğunu göreceksiniz.

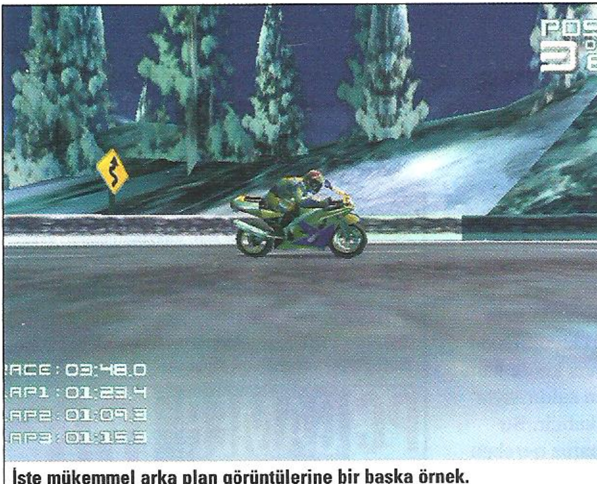
*SAER*'in grafikleri ise tek kelimeyle birinci sınıf. Özellikle çevre mimarisi, hızlanma hissi ve çevresel ışıklandırmalar ilk görüşte şok edecek cinsten. Tüm motorsiklet modelleri ve sürüş fizikleri birebir tasarlanmış. Ayrıca oyuna girer girmez, çevre modellemeleri ve arka planların fotoğraf kalitesindeki grafikleri de sizi hayran bırakacak. Çevresel ses efektleri de oyuna pozitif yönde katkı yapan önemli etkenler arasında sayılabilir. Özellikle de motorsikletlerin motor sesleri Suzuki'nin gerçek motorsikletlerinin seslerine oldukça yakın bir şekilde örneklenmiş. Tüm bu güzel grafiklerin hakkını verebilmek için de elbette mütevazi üstü bir sistem gerekli. Eğer sisteminizin gücü yeterli ise sıkı bir grafik ve hız şölenine hazır olun zira SAER, teknik olarak simülasyon, oyun stili olarak da arcade özelliklerini kullanıyor.

Aslında oyunun arcade tarzını daha baskın olarak kullanması bana olduğu gibi belki pek çok kişiye de itici gelecek, fakat şu an için aksiyonu yaşatmanın başka şekli maalesef yok gibi görünüyor. *SAER*'in Suzuki modellerine grafik olarak birebir bağlı kalmasını, motorsikletlerin bazı teknik özelliklerinde de yapmasını isterdik. Fakat sıkı Suzuki hayranları özellikle de modifiye edecekleri parçalar konusunda biraz şüpheye düşebilir, çünkü oyun size pek fazla modifikasyon imkanı tanımıyor. Sadece bir takım hayati parçaların modifikasyonuna izin veren küçük bir menüden başka herhangi bir ince ayrıntı şansınız yok. *SAER*'deki single race seçeneği klasik bir single-player modu. Burada yapay zeka rakiplerinizle kapışacaksınız. Single Race ekranında, yarışacağınız pist, kullanacağınız motorsiklet, rakiplerinizin sayısı (siz hariç) ve giyeceğiniz giysilerin özellikleri gibi ayarlar bulunuyor. Toplam 7 adet rakibiniz var ve tabi ki tek amacınız en hızlı olmak, çünkü oyun sadece birinciye şans tanıyor. Single-race'deki rakiplerinizin yapayzekası çok da iyi değil, ayrıca motorsikletten düşme sahneleri de oldukça abartılmış. En ufak bir çarpmada motorunuzun üzerinden metrelerce uzağa fırlıyorsunuz. Bu manzaranın sonunda oluşan hasar modellemesi ise malesef sıfıra yakın. Gerçekçiliğe bu denli önem veren bir oyunda bu tip hatalar biraz mide bulandırıyor, fakat "hatasız oyun yoktur" atasözünden yola çıkarak, bu kusurları oyunun kalitesi içinde eritebiliriz. Genel olarak single-race, oyunun multiplayer modu için iyi bir alıştırma safhası olarak değerlendirilebilir. 2 player versus modu ise tek ekran üzerinden iki oyuncu oynamasına izin veriyor. Fakat 2000'li yıllarda artık bu sistem hiç de ilginç değil (konforlu da değil elbette!).




**Bazen manzaraların güzelliğine kapılıp yolunuzu kaybedebilirsiniz!**

Neredeyse tüm oyunların online olma yolunda ilerlediği şu günlerde Ubisoft'da kendi üzerine düşeni yapmış. *Suzuki Alstare Extreme Racing*'in iyi bir multiplayer desteği var. 8 oyuncu kapasiteli bu moda Ubisoft'un oyun menüsündeki Game Service seçeneği içinden ulaşabilirsiniz. Ben server açma işini her ne kadar biraz karışık bulduysam da asıl sorunun, oyunun internet üzerinde oynanmasının zor oluşundan kaynaklandığını düşünüyorum. Belki yakında bir online oyun sunucusu bu güzel oyunu listesine dahil eder, yoksa sadece LAN'de veya (önceden arkadaşlarınıza telefon ederek) modemden modeme oynamak durumundasınız. Sonuç olarak diyebilirim ki *Suzuki Alstare Extreme Racing*, kaliteli grafikleri ve yaşattığı hız duygusu ile iyi bir seçim olabilir.




**İşte mükemmel arka plan görüntülerine bir başka örnek.**

## SON KARAR

**ARTILAR:** **Muhteşem grafikler, yine muhteşem arka planlar, etkileyici fizik modelleme.**

**EKSİLER:** **Arcade tarzı oynanış bazılarına pek hoş gelmeyebilir.**

**SONUÇ:** **Bir dünya markasını güzel grafiklerle oynamak isteyenler için iyi bir seçim.**

**PC GAMER TÜRKİYE** **İYİ** **75%**

| | | | |
|---|---|---|---|
| TÜRÜ | Real-time strateji | GEREKENLER | P200, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı. |
| ÜRETİCİ | SegaSoft | ÖNERİLEN | PII 300, 64MB RAM, 8MB 3D hızlandırıcı kartı |
| YAYINCI | SegaSoft | MAKSİMUM OYUNCU | 1.000.000 (şu anda kamp başına 32) |

# 10 Six

**Zor bir öğrenme süreci, sadece HEAT.NET'ten oynanabilen bu RTS dünyasının ilgi çekiciliğinden bir şey kaybettirmiyor.**




Bir şirket düşmanın üssüne saldırı düzenlemeye karar verdiğinde işler oldukça karışabilir.

Eğer bilmiyorsanız söyleyelim; *10SIX* 10'un altıncı kuvveti anlamına geliyor ve bu da tam 1 milyona eşit. Bu sayı sadece HEAT.NET'te oynanabilecek olan yeni RTS oyunun maksimum oyuncu sayısı.

Fakat oyunu ilk kez yüklediğinizde ve oynamaya başladığınızda *10SIX*'in başka anlamlara da gelebileceğini farkediyorsunuz, örneğin menü sisteminden çıkabilmek için bir milyon tıklama yapmanız gerektiği gibi. Ya da zorlu bir merkeze saldımak için birimlerinizi biraraya toplamak istediğinizde bir milyon kez tıklamanız gerektiği gibi. Fakat bir kez oyunun zorlu öğrenme sürecini aşıp, temel özelliklere alışmaya başladığınızda *10SIX*'i başarıya taşıyan tasarım unsurlarını taktir etmeye başlayacaksınız.

Bundan yaklaşık bir asır önce Alaska'da altın bulunduğu haberlerinin gazetelerde çıkmaya başlamasıyla maceracılar o bölgeye akın etmişlerdi. İşte bu çılgınlığı gözlerinizin önüne getirebilirseniz *10SIX*'in nasıl bir oyun olduğunu daha rahat anlayabilirsiniz. Transium adlı bir çeşit değerli enerji kaynağından oluşmuş olan yeni bir gezegen güneş sistemine girmiştir. Dört şirket bilimsel araştırma merkezlerini bir anda birer maden ocağına dönüştürüp milyonlarca insanın bölgeye gelerek madeni işlemesini ve bu değerli kaynağın banka hesaplarını kabartmasını beklemektedirler.

Hangi şirket için çalışacağınızı seçtikten sonra henüz kimseye ait olmayan bir araziyi alıyor ve ilk üssünüzü kurmaya başlıyorsunuz. Tüm temel ihtiyaçlarınızı sırt çantanızda taşıyor olduğunuz için bu oyunda teknoloji ağacı diye bir şey yok. Yani *10SIX* aklınıza gelebilecek diğer RTS oyunlarından daha farklı bir oynanışa sahip. Dürüst olmak gerekirse başlangıçta jitters adı verilen zırhlı birimleri yapmak gereksiz ve kafa karıştırıcı gibi geliyor. Örneğin, sadece sırt çantanızdan çıkartıp Nerve Centre'ın içine koyacağınız jitter'leri yaratmak için sadece bir rover fabrikası yapmak zorunda değilsiniz, bununla beraber bir de zırh ve silah merkezleri inşa etmelisiniz. Ancak bu sayede aracınız gidip gerekli madenleri toplamaya başlayabiliyor.

Haddinden fazla karmaşık görünüyor olmasıyla beraber, bu tasarım jitter'leri sırt çantanızda taşımanızı sağlıyor. Bu da daha genişlemek istediğinizde bütün bir üssü yaratmak için gereken herşeyi oyun dünyasında gezdiğiniz heryere sırt çantanızda taşıyabiliyor olmanızı sağlıyor. Bir rakip şirketin kampına girmediğiniz sürece güvendesiniz. Pazarda, çıkarmış olduğunuz Transium'u satıp bir gün bir jitter'iniz olur umuduyla "jitter pack"lerden satın alabilirsiniz.

Nerve Centre'ı yerleştirdikten sonra üssünüze kuşbakışı bir açıdan bakın.

Neticede diğer oyuncuların kamplarını basmak, bir binayı yok etmek ve geride kalan jitter'ları ele geçirmek konularında kafa yormanız gerekiyor. Fakat bunları yapmak kendi kampınızı düşman saldırısıyla başbaşa bırakabilir. Bu yüzden yapmanız gereken ilk şeylerden biri Mutual Defence League'e katılmak. Bu sayede ana üssünüze ya da kamplarınızın birine bir saldırı olduğunda, düşmalarınızı yenebilmek için dostlarınızı yardıma çağırabilirsiniz.



**Bu manzarayla karşılaşmak isteyen, iyi korunan bir üsse direkt olarak saldırsın!**

Sadece internette oynanabilen bu oyun için abonelik ücreti ayda 9.95$. Fakat sosyal etkileşimin, yoğun savaşlarla zenginleştiği böylesine bir dünya arayan RTS hayranları için bunun çok da büyük bir rakam olmadığını düşünüyorum. Bu oyun kesinlikle deneme süresi boyunca göz atmaya değer ve *EverQuest* tarzı bir başarı yakalama ihtimali de göz ardı edilemeyecek kadar büyük.

## SON KARAR

**ARTILAR:** Rahat oyun hızı; dost topluluklar; yenilikçi oyun tasarımı.

**EKSİLER:** Daha verimli bir arayüz yeni başlayanlara yardımcı olabilirdi.

**SONUÇ:** RTS hayranlarının artık yeni ve yoğun bir multiplayer seçenekleri daha var.

PC GAMER TÜRKİYE **68%**

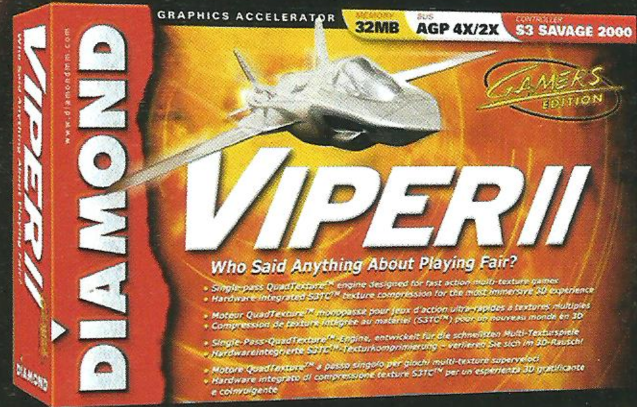
VASAT ÜSTÜ

# Tek Bir Saniyelik Gecikme

## Oyununuzu

# CEHENNEME ÇEVİREBİLİR!

Günümüzün oyunlarında karşılaştığımız rakipler eskisinden çok daha zorlular. Biz de bu yüzden size eşsiz bir silah sunuyoruz. AGP4X desteği ile transformasyon ve ışık motoru ile donatılan yeni Viper II grafik kartları gelmiş geçmiş en gerçekçi grafikleri oyun dünyasına sunuyorlar. Daha da iyisi, günümüzün en kaliteli 3D aksiyon oyunlarını daha da gerçekçi kılmak için monütörünüzde saniyede 15 milyon üçgen oluşturmaya imkan sağlayan S3TC doku sıkıştırma teknolojisini de destekliyor. Ekranınızdaki görüntüyü gerçeğe dönüştürün. Bunu gerçekleştirmenin başka bir yolu yok.




Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

| | | |
|---|---|---|
| TÜRÜ | Strateji | GEREKENLER P200 (software modundayken 266), 32MB RAM |
| ÜRETİCİ | Activision | ÖNERİLEN PII 400, 128MB RAM, 3dfx temelli hızlandırıcı kartı |
| YAYINCI | Activision | MAKSİMUM OYUNCU 8 |

# Star Trek Armada

**Yayınımıza Star Trek hayranlarının yoğun ilgisi nedeniyle kısa bir ara veriyoruz. Dünyaya az sonra döneceğiz!**

The Battle of Wolf 359", tam da "Start Trek: The Next Generation" en popüler olduğu dönemde ortaya çıkmıştı. "Best of Both Worlds"'daki iki bölüm de yayınlandığı zamanlarda kelime haznemize "Direniş anlamsız" söyleyişini kazandırmıştı. Bu savaşlar dünya üzerindeki tüm *Star Trek* mücadelerini adeta yeniden tanımlamıştı. Ve bu aynı zamanda daha önce hiç bu kadar aksiyon ağırlığı taşımamış olan *Star Trek* serilerine heyecan ve hareketin de sonuna kadar eklendiği *Star Trek Armada*'nın oluşmasını sağladı. Fakat göz ardı edilmemesi gereken nokta oyunun hala ciddi bir real-time strateji oyunu olduğudur. Oyunun en başarılı yanlarınadn biri de bu dar türe *Star Trek* kavramını yaratan pek çok öğeyi başarıyla ekleyebilmiş olması.

Altın gibi alışıldık madenler yerine ufak mavi gezegenlerden dilithium çıkarıtyorsunuz. Harita üzerinde yolunuzu kapatan dağlar yerine geçilmez nebulalar bulunuyor. Tank ya da Zerg saldırını yerine yıldız gemisi saldırılarıyla uğraşmanız gerekiyor.

*Armada,* geniş birim ve ırklara özgü güçler ile teknolojilerin ayrıntıları ile dikkat çekiyor. Farklı bir campaign ve multiplay modu ile sonsuz bir oynanabilirlik özelliği katması da oyunun diğer başarılı noktaları. Tüm bunlarla beraber oyun ne yazıkki, türün en çok karşılaşılan hatalarından kendini sıyıramamış; bilgisayarın yapay zekası kötü ve ünitelerin yollarını beklirlemekte seçtikleri yollar berbat.



**Armada'nın grafikleri birinci sınıf, hatta bazıları sanki direk olarak bir Star Trek filminden alınmış gibi görünüyor.**

Toplam dört ırk ve her ırk için beşer görev bulunuyor, yani toplam 20 görevden oluşan bir oyunla karşı karşıyasınız. Federation campiagn'i oldukça ilginç ama sadece bir öğrenme süreci amacınız hizmet ediyor. Oyunun yapısı bunun ardından sizleri Klingon ve Romulan görevlerine doğru yönlendiriyor. Bunların hemen ardından gelen Borg görevi ise neredeyse kusursuz.

Tasarımcıların *Star Trek* hayranları oldukları açıkça görülebiliyor çünkü dört farklı öykü tek bir oyuna sıkıştırmışlar. Biraz hafızamızı zorlayınca Duras takımının, Romulan'lardan Sela ile birlikte Klingon yüksek konsülünü devirmek için yaptıklarını zaten anımsayabiliyoruz.

En azından tasarımcılar oyuna eski bölümlerden bir şeyler eklerken, yayınlanmış en iyi bölümler arasından seçim yapmışlar ve ayrıca Trek teknolojilerinin pek çoğunu oyunun içine katmayı başarmışlar. "TNG" ve "The Pegasus" bölümünlerinden hatırladığımız Romulan Cloak aracını oyunda gerçekten kullanıyor olmak çok eğlenceli.

Müzik ve ses efektleri benzer bir şekilde bahsettiğimiz bölümlerden direkt olarak kullanılmış. Oyunun grafikleri gerçekten birinci sınıf ama ara filmler aslında beyaz perdede görmeyi tercih edeceğiniz türden.

Aslında belkide Activition bu oyunu piyasaya sürmeden önce hangarda biraz daha çalışmalıydı. Çünkü özellikle Direct3D temelli ekran kartları kullanıldığında sık sık oyun çöküyor (3dfx kartları ile bu sorun daha az yaşanıyor).

Sonuç olarak elinize geçecek olan şey; güzel grafikli ve başarılı lisans anlaşmaları sonucunda yaratılmış standart bir RTS. *Star Trek*'ten vazgeçemeyecek olan hayranları için özel.




**Tabi ki Borg'larla savaşmak zorundasınız ama oynanış ne yazıkki pek etkileyici değil.**

## SON KARAR

**ARTILAR:** Grafiksel olarak zengin ve güzel RTS öğelerinin kullanıldığı bir *Star Trek.*

**EKSİLER:** Dayanıksız ve buglarla dolu bir oynanış; özgün olmayan öyküler; kötü yapay zeka.

**SONUÇ:** Standart bir oyun sadece *Star Trek* hayranlarını heyecanlandırabilir.

PC GAMER TÜRKİYE **69%**

MÜKEMMEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| TÜRÜ | Spor | GEREKENLER | PII 200, 32MB RAM |
| ÜRETİCİ | EA Sports | ÖNERİLEN | PIII 400, 64MB RAM, 3D hızlandırıcı kart |
| YAYINCI | Electronic Arts | MAKSİMUM OYUNCU | 4 |

# Euro 2000

**EASports'un serilerinin en sonuncusu niteliğindeki *FIFA 2000*, birkaç ufak değişiklik ile tekrar karşımızda.**



*Euro 2000*'de sahanın gerçek boyutlarına ulaşması mutluluk verici bir gelişme.

Milli takımlar düzeyinde oynanan Avrupa Futbol Şampiyonası Euro 2000'i futbola ilgi duyan herkesin büyük ilgi ile izlediğinden eminim. EASports'ta artık her şampiyona öncesi klasik hale gelmiş olan Şampiyona özel oyununu piyasaya yine sürdü. Doğrusu, serinin her geçen devamında daha da gelişmesi hepimizin hoşuna gidiyor, ancak artık rakipsizliğinde vermiş olduğu bir hız kesmenin eşiğinde olduklarını seziyorum. Nitekim, oyuna bir göz attığımda birkaç değişiklik dışında hiçbir yeniliğe rastlamadım.

Öncelikle, alışageldiğimiz o muhteşem giriş filmlerinden birisi ile karşılaşıyorsunuz. Zaten çoğunuz, hep kurma işlemi bittikten sonra oyunu çalıştırıp pür dikkat bu filmi izliyordunuz. Sonuncusu da sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. Bir sene boyunca hep başbaşa kaldığımız o güzel *FIFA 2000* arayüzü de yenilenmiş, ve *Euro 2000* temaları içeren hoş bir sunuma bürünmüş. Oyundaki müzikler ise her zamanki gibi harika.

Gelelim oyunun grafik özelliklerine. Oyunun *FIFA 2000*'den farklı en çarpıcı yeniliği oyuncuların yüz estetiklerindeki değişiklik. Bana kalırsa, bir önceki versiyonda futbolcuların yüz estetiği seçenekleri çok kısıtlıydı. EASports tasarımcıları bu konuyla bayağı ilgilenmişe benziyorlar. Aslında ilk bakışta çirkin gibi gözüken üç boyutlu bir yüz oluşturma editörü oluşturmuşlar. Sonuçta yine ne kadar uğraşırsanız uğraşın bazı oyuncuların yüzünü ona maalesef benzetemiyorsunuz, yine de daha çok seçeneğiniz olduğunu bilmek güzel bir şey. Editörlerle neden bukadar uğraştığıma şaşırmamanız gerekir. Herkim bizim futbolcuların yüzlerinden sorumluysa, o kişi nedense Türkleri sarışın ağırlıklı bir toplum sanıyor olmalı. Hakan Sükür'den tutun (pardon Şükür) Rüştü Reçber'e kadar neredeyse bütünü oyunculara bir şekilde sarı saçlar yakıştırılmış. Oyuncuların yüzleri de çok alakasız. Bu durumda maalesef sizlerde bu editörle saatlerinizi paylaşacaksınız. Futbolcuların yüzleri bir yana bırakırsak, vücut modellemeleri *FIFA 2000*'in aynısı. Oyunda en çok dikkat çeken görüntü özelliklerinden birisi de stadyumlar. Bana hep ters gelen o ufacık EASports tarzı sahalardan gerçekçi boyutlardaki sahalara geçiş yapılmış. Ama sakın sırf bu yüzden topu sürebileceğiniz geniş boşluklar bulabileceğinizi sanmayın. Karşı takımın durulmaz forveti hep yanı başınızda olacak. Tribünler ise her zamanki gibi cıvıl cıvıl. Oyuna ayrı bir atmosfer katan tezahüratlarını da unutmayalım.




**Oyuncuların yüzleri artık bu 3D editör sayesinde daha gerçekçi olacak.(örn: Hakan Şükür)**

EASports serilerinin en çok hoşuma giden tarafı, her geçen devam oyununda gelişen yapay zekasıdır. Her yeni devamda eminim herkes bir önceki oyundaki gol atma taktiklerini dener ve artık gol atmanın o kadar kolay olmadığını fark ettiğinde başka yollar denerler. Benimde ilk tepkim bu oldu. Ancak milli takımımızın hala kanat toplarında çok başarılı olduğunu görmek mutluluk verici.

Oyunda milli takımımız ne yazık ki çok kuvvetli olarak gösterilmemiş. dünya sıralamasında (World Ranking) 31. sırada olması eminim EASports yetkililerini çok etkilemiştir, ancak oyun piyasaya sürüldüğünde Galatasaray'ımız da UEFA kupasını kaldırıyordu. Herhalde bu kupada ya da gelecek kupalarda alacağımız daha başarılı sonuçlarla umarım bizde onların gözünde İtalya, Hollanda, Almanya, İngiltere gibi kuvvetli takımlar arasına girebiliriz.

*FIFA 99*'dan *FIFA 2000*'e geçerken iyi yada kötü birçok yenilik yaşamıştınız. Ancak, bu sefer bu kadar fazla yenilikle karşılaşmayacaksınız, yine de bir sene boyunca oynandığınız *FIFA 2000*'e yeni bir maske olarak değerlendirebilirsiniz. Bana kalırsa hala (!) alternatifi olmayan, rakipsiz bir serinin aynı kalitede ki bir diğer devamı. Rakiplerinin, EASports'a yaklaşması için önemli bir fırsat.

## SON KARAR

**ARTILAR:** Yeni yüz editörü; stad modellemesi; daha iyi yapay zeka.

**EKSİLER:** Oynanış olarak FIFA 2000'e benzemesi bir süre sonra sıkıcı gelebilir.

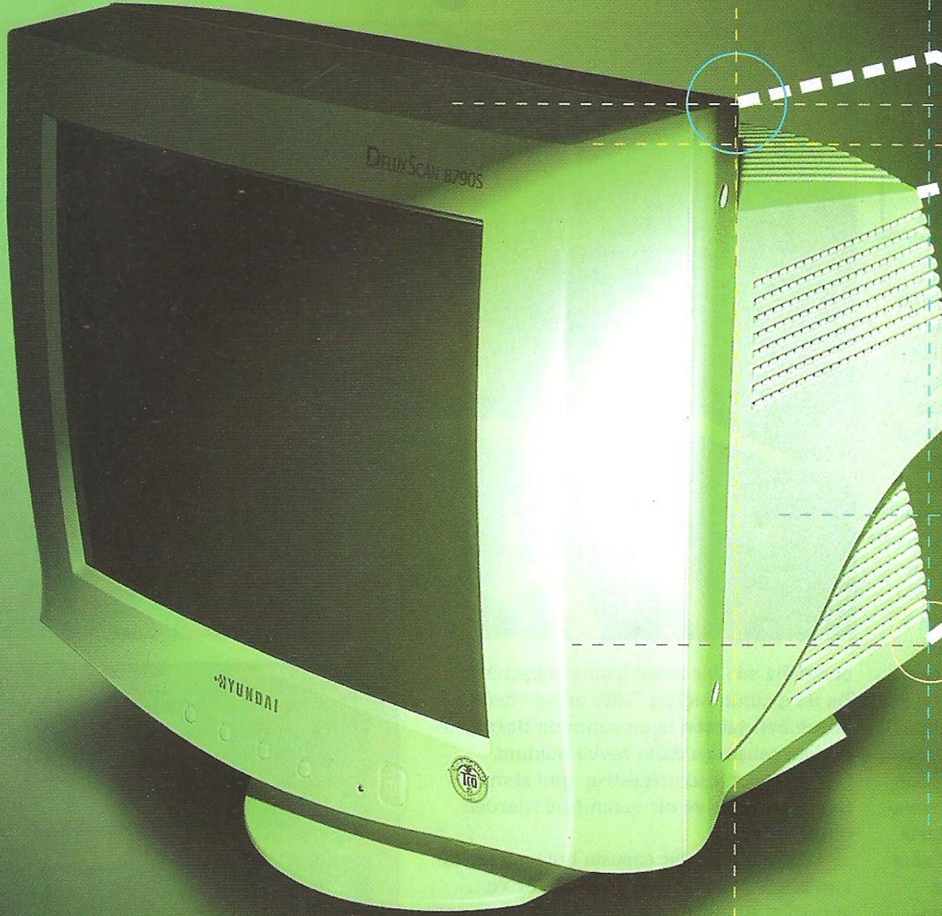
**SONUÇ:** Birkaç önemli yeniliği ile seriye yeni bir bakış açısı getiriyor.

PC GAMER TÜRKİYE **80%** MÜKEMMEL

DELUXSCAN®

HYUNDAI

## HYUNDAI DELUXSCAN DERİNLİĞİ AZALTILMIŞ MONİTÖR




### Monitör kasasının büyüklüğü az önce değiştirildi.

Monitör dünyasında, eskiden daha büyük monitör kasası daha geniş ekran alanı olarak algılanırdı. Ama Hyundai Deluxescan'in derinliği azaltılmış monitörleri, 17 ve 19 inch monitörlerimizde bile 14 ve 15 inch'lik monitörlerin standart kasa büyüklüğünü kullanarak bu genel kanıyı değiştirdi. Bunun yanında 100 derecelik bir elektron ışın saptırma becerisi sayesinde (ki bu alışıldık CRT'lerden 10 derece daha geniştir) artık daha da keskin ve net görüntüler, çok üstün kontrast ve parlaklık sunuyorlar. Bu da eski monitörünüzü Deluxscan monitörler ile değiştirmek için başka bir neden. Masa üstünüzde monitörünüzün kapladığı alanı azaltın.




- **TCO'99 Sertifikalı**
  Deluxscan azaltılmış derinlikli monitörleri, en geniş kapsamlı test yönetimi olan TCO'99 sertifikalarını; piyasadaki en ergonomik, en güvenli ve en çevre dostu monitör olması sayesinde kazandı.
- **ICM Profili**
  Bir grafik sanatçının en büyük sorunu, ekranda gördüğü renkler ile çıktısını aldıktan sonra gördüğü renklerin birbirlerinden çok farklı olmasıdır. Tüm Deluxscan monitörleri ekran ve çıkış renklerini birbirine mümkün olduğu kadar yakın tutmak üzere tasarlanmıştır.
- 85 Hz VESA Standart Ekran Tazeleme
- Plug-and-Play Kurulum
- PC ve Macintosh Uyumlu
- Energy Star ve VESA DPMS Güç Ayarlaması

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

| | | |
|---|---|---|
| TÜRÜ | Aksiyon | GEREKENLER P200, 32MB RAM, 500MB hard disk alanı |
| ÜRETİCİ | NovaLogic | ÖNERİLEN PII 300, 64MB RAM, Direct 3D hızlandırıcı kart |
| YAYINCI | NovaLogic | MAKSİMUM OYUNCU 16 |

# Tachyon: The Fringe

**Uzayın derinliklerindeki amansız mücadelede yeni bir yıldız parlıyor.**



"Slide" fonksiyonu ile bir yandan ilerlerken, bir yandan da geminizi istediğiniz yöne kaydırabilirsiniz.

Digital Anvil'in *StarLancer*'ı ve Interplay'in *Freespace 2*'si gibi iddialı oyunların kıyasıya rekabet ettiği uzay simülasyonu piyasasına *Tachyon: The Fringe* gibi bir "çaylak" ile dalan NovaLogic, bu büyük pastadan adına yakışır bir pay alma niyetinde gibi görünüyor. Army of Darkness'in yıldızı Bruce Campbell'in ana karakter olarak yer aldığı oyunda, Campbell'in canlandırdığı kişinin adı Jake Logan. Oyunun başlangıcında pilot Jake Logan, cinayetten yargılanıp Fringe'e (uzayın varoşları) sürülünce, hikaye tamamen sizin üzerinizde odaklanıyor ve bu andan itibaren tek yapmanız gereken, adınızı temize çıkarmak ve prestijinizi geri kazanmak.

Tüm bunları yaparken de Bora adındaki (bu isim de iyice moda oldu!) koloniler topluluğu ile Galspan adındaki güçlü bir şirket arasında devam eden intergalaktik bir savaşa tutulacaksınız. İlk başlarda bu grupların her ikisi için de uçacaksınız. Ancak bir süre sonra taraf olmak zorunda kalacaksınız çünkü iki campaign de birbirinden tamamen farklı ve bu fark oyunun her yerinde hissediliyor.

Galspan üyesi olarak daha yeni ve güçlü gemilere, daha ölümcül silahlara ve çok daha yüksek teknolojiye sahip olabilirsiniz. Bora üyesi iseniz, daha zayıf ve eski gemilerle uğraşacak ve nisbeten güçsüz silahlarla savaşacaksınız. Ancak Bora kolonileri gemilerdeki zırha daha fazla önem veriyor ve çok daha sıkı bir birlik içinde çalışabiliyor. Bu iki grubun hiçbiri "kötü adam" değil, ancak ben şahsen oyun sonunda Bora grubu için çalışmayı daha zevkli buldum.

Görevler, escort/destroy gibi standart bazı faaliyetler ve bir takım özel işlerden oluşuyor.

Bir görevde, bir casusla buluşup bir takım bilgiler elde etmeniz gerekiyor ve... sürpriiiz! Buluşma noktanızda üç adet gemi beliriyor. İşin kötüsü bu üç geminin üçü de casusun kendileri olduğunu iddia ediyor! Yeterince ilginç değil mi? Hayır. Bir anda bir grup paralı asker beliriyor ve casusların ikisini öldürmek üzere anlaştıklarını söylüyorlar. Şimdi üç casusu da dinleyip, hangisinin sizin görüşmeniz gereken casus olduğuna karar vermeniz gerekiyor. Kalan ikisi ölecek! İşte bu tip bir senaryo, bir oyunu orijinal yapabilen özelliklerden biridir.

Oyunun Multiplayer modları ise son derece başarılı. Standart death-match moduna ilave olarak *Tachyon*'da bir mükemmel bir mod var: Basewars! Her takımın bir uzay üssü var ve her takım yeni teknolojiler bulmak ve seviyesini yükseltmek zorunda. Bu şekilde üreteceğiniz güçlü bir silahla karşı takımın üssünü yok etmeye çalışacaksınız ve son kalan takım oyunu kazanacak. NovaLogic'in beyinleri bu defa çok iyi işler yapmış!

Fakat yine de bu elmas madenine bazı kömür parçaları da karışmış. Bunların en büyüğü de game-save hataları. Her girdiğiniz üsten sonra ilerlemeleriniz otomatik olarak kayıt ediliyor, ancak eğer bunların kopyasını almak isterseniz ana menüye dönmek zorundasınız. Kötü!



Paranız varsa iyi bir Wingman kiralayabilirsiniz.

Bu kadarcık problem tabi ki oyunun kalitesini bozmuyor ve *Tachyon*, gerek kaliteli grafikleri, gerekse sürükleyici ve gerçekten orijinal senaryosu ile ve tabi ki Bruce Campbell'in de katkıları ile uzay simülasyonu türüne değerli bir katkı yapıyor.

## BRUCE UZAYDA

**Bruce Campbell, film ve oyunlarda söylediği "tek cümle" lerle ünlüdür. Tachyon'da ise eğer hile yaparsanız, kendisinin sesi ile "müşerref olacaksınız".**



- Ahh, evet, hile yapmanın tam zamanı. Yoo yoo, rahat ol ben seni rahatsız etmem!
- Merhaba, seni gidi "Bay Hile" senii!
- Bay Hile! Niçin biraz da doğru dürüst oynamıyorsun?
- Evet, bu kadar iyi oynamanın tek sebebi olabilir: Hile!

## SON KARAR

**ARTILAR:** Kaliteli grafikler. Kaliteli ses efektleri. Sürükleyici senaryo (Gerçekten!)

**EKSİLER:** Game-save özelliği zayıf, bazı yıldızlararası yolculuklar uzun sürüyor!

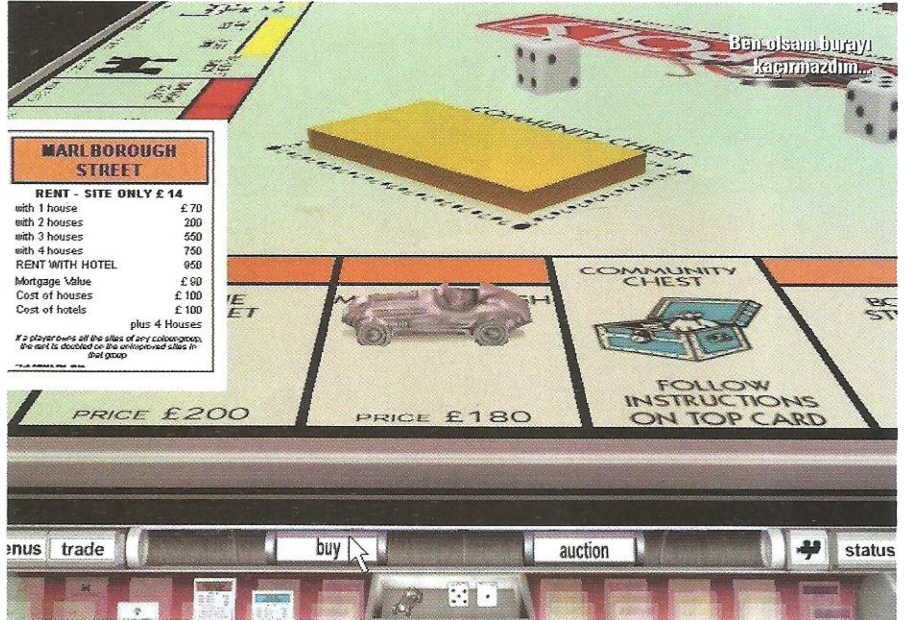
**SONUÇ:** İyi bir uzay simülasyonu için olması gerekenler bu oyunda var.

PC GAMER TÜRKİYE **82%** MÜKEMMEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| TÜRÜ | Ticaret | GEREKENLER | Pentium 166, 32MB RAM, 50MB hard disk alanı |
| ÜRETİCİ | ArTech Studios | ÖNERİLEN | Pentium 233, 64MB RAM, 3D hızlandırıcı kart |
| YAYINCI | Hasbro Interactive | MAKSİMUM OYUNCU | 6 |

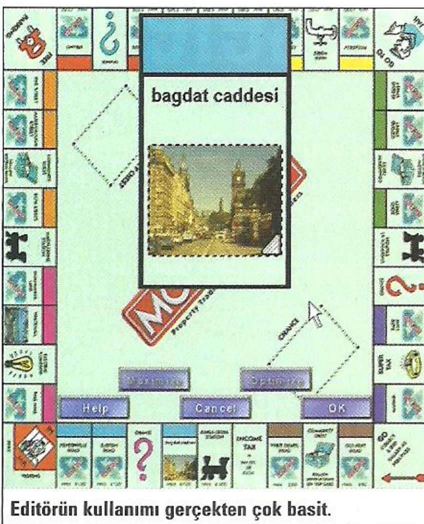
# Monopoly

**Arada sırada da olsa nostalji yaşamak insanın hoşuna gidiyor. *Risk*'ten sonra şimdide *Monopoly* karşımızda.**




Eminim, herkes hayatında bir kere *Monopoly* oynamıştır. Özellikle çocukluktan ergenliğe geçiş döneminde o yeşil karenin başında rekabet dolu birçok saat geçirilmiştir. Bu arada o karenin neden yeşil olduğunu o zamanlar keşfedememiştim ama artık biliyorum! Ona endeksli yaşadığımızı düşünürsek bu çok da büyük bir keşif sayılmaz. Hatırlıyorum da o yıllarda başka bu tip kutu oyunlar olmasına rağmen hiçbiri *Monopoly* kadar zevkli değildi. Sanırım hala da öyle; bazı şeylerin değeri hiç kaybolmuyor.

Günümüzün bol efektli oyunlarının arasından böyle bir oyunun çıkması oynanabilirlik denilen kriterin ne kadar önemli ve geçerli olduğunun bir göstergesi. Bence *Monopoly, Pong*'dan sonra Hasbro Interactive'in çıkardığı en eğlenceli aile oyunlarından birisi. Ayrıca artık 3D olması da oyuna ayrı bir hava katmış. Bildiğiniz gibi *Monopoly* emlak ticareti üzerine kurulu bir oyun. Amaç olabildiğince çok emlak satın alıp onların üzerine ev veya otel yapmak. Oyundaki en büyük geliriniz size ait olan bu emlakların üzerine gelen oyunculardan belli kira ücretleri almak. Zaten oyunu zevkli kılan rekabet de bu aşamada devreye giriyor. Arkadaşlarınızı soyup soğana çevirmek kadar eğlenceli bir şey olamaz.



**Editörün kullanımı gerçekten çok basit.**

Her emlağın belli bir değeri var; lüks semtler daha pahalıyken, gecekondu mahalleleri daha ucuz oluyor. Örneğin oyunun Türkçe versiyonunda Dolapdere ve Tarabya, yeşil karenin iki ayrı ucunda (tabii bu durum depremden sonra birazcık değişti). Emlaklar hariç tren istasyonlarını ve su ile elektrik idaresini de alabiliyorsunuz. Onların da kendine göre atılan zara endeksli bir getirisi var. Kiralar hariç her turda kasadan belli bir miktar para alıyorsunuz. Ayrıca çektiğiniz 'hazine sandığı' veya 'şans' kartları da size para kazandırabiliyor (bazıları da cebinizdeki son kuruşu almayı ihmal etmiyor).

Aynı renkteki tüm emlakları alınca onların üstüne ev yapma hakkı kazanıyorsunuz. Herbirine dört ev yapınca ise otel dikebiliyorsunuz. Sonra gelsin paracıklar! Sıkışınca yapabileceğiniz üç şey var; emlaklarınızı ipotek etmek, emlaklarınızı diğer oyunculara satmak ve ev veya otellerinizi bankaya satmak. Eğer bütün bunlar borçlarınızı ödemeye yetmiyorsa o zaman hapı yutmuşsunuz demektir. İflas bayrağını çekmekten başka yapabileceğiniz bir şey yok. İstediğiniz bir emlak daha önce başka bir oyuncu tarafından satın alındıysa değiş tokuş yöntemini kullanarak o emlağı kendi adınıza geçirebilirsiniz. Tabii bu uğurda kesenin ağzını birazcık açmak zorunda kalabilirsiniz.

Daha önce de söylediğim gibi *Monopoly* tamamıyla 3D bir oyun. Bakış açılarını ekrandaki kamera ikonuna tıklayarak değiştirebilirsiniz. Oyunun sunduğu sabit açılardan başka mouse ile yakınlaşmak, uzaklaşmak veya ekranı döndürmek mümkün. Oyun 3D olur da piyonlar olmaz mı? Hepsinin kendine has animasyonları ve replikleri var. Yapay zeka düzeyleri de hiç fena değil; gerçek oyuncuları aratmıyorlar. Oyunu tek bilgisayardan maksimum altı kişi aynı anda oynayabiliyor. İsterseniz Internet üzerinden global de takılabilirsiniz. Arayüzün kullanımı gerçekten çok pratik. Hiçbir zorlukla karşılaşmıyorsunuz.

İster Paris'ten Londra'ya kadar birçok farklı şehirde oynayabilir (şehirlerle beraber aksanlar da değişiyor) isterseniz de kendi kafanızdaki şehri kurabilirsiniz. Editörün kullanımı gayet basit. Sadece bir tıkla istediğiniz semti oyuna girebiliyorsunuz. Ayrıca semtlerin fotoğraflarını da oyuna girmek mümkün. Eğer elinizde yeterli sayıda resim varsa İstanbul'u çok güzel bir şekilde oyuna uyarlayabilirsiniz. Şeytanınız bol olsun!

## SON KARAR

**ARTILAR:** Şirin 3D grafikler; pratik arayüz ve editör; sağlam oynanabilirlik.

**EKSİLER:** Yanlışlıkla verdiğiniz bir karardan geriye dönemiyorsunuz.

**SONUÇ:** Arkadaşlarınızla oturup nostalji yaşamak için çok uygun bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE — İyi — **75%**

| | | |
|---|---|---|
| TÜRÜ | Yarış | GEREKENLER Pentium 166, 32MB RAM, 200 MB hard disk alanı |
| ÜRETİCİ | Soft Lab-Nsk | ÖNERİLEN Pentium II 233 64MB RAM, 3D hızlandırıcı kart |
| YAYINCI | Soft Lab-Nsk | MAKSİMUM OYUNCU 8 |

# Hard Truck 2

**Bu oyunu yapanların kafasında gerçekten iyi bir fikir var. Bir de hayata geçirecek yetenekleri olsa.**


Ne kadar heyecan verici görünüyor değil mi? Ama değil!!

Hard Truck adlı oyun elimize ulaşalı henüz üç yada dört ay olmuştu ki *Hard Truck 2*'nin piyasaya çıktığının haberini aldık. Acaba sevinmelimi üzülmeli mi? *Hard Truck* iyi bir fikir üzerine kurulmuş berbat bir oyundu acaba devam oyunu ilkinin hatalarını düzeltip iyi bir oyun olabilmişmiydi? Bu kadar kısa sürede pek mümkün değil gibi görünüyor ama bir bakmaya değer. Bu düşünceler içinde *Hard Truck 2*'yi kurduğumuzda gerçekten bir fark olduğunu gerçek bir değişiklik yapıldığını gördük. Öyle müthiş gelişmeler vardı ki *Hard Truck*'tan sonra *Hard Truck 2*'yi oynamak Taş devrinden çıkıp cilalı taş devrine girmek gibi bişey! Ne kadar harika değil mi?

Sanırım ne demek istediğimi anladınız. *Hard Truck 2*'nin birincisinden tek farkı cilası, kalın ve parlak ama azıcık kurcaladığınızda pul pul dökülen cilası. Gerçekten grafiklerde gözle görülen bir gelişme var, hala piyasanın iyi oyunlarının kalitesine erişemese de *Hard Truck 2*'nin grafikleri gayet tatmin edici. Cevre, ufuk ve gök yüzü ilk oyunla karşılaştırılamayacak kadar iyi ancak araçların ayrıntı seviyesi hala çok sınırlı buna karşın dokuları gayet iyi. Ara yüzler Soft Lab şirketinin gayet iyi grafikerleri olduğunu gösteriyor ama oyun içi menülerin güzelliğini bir yana bırakıp fonksyonelliğini sorguladığınızda yine çuvalladıklarını görüyoruz.

"Peki ne yapmaya calışıyoruz bu oyunda" diye soracaksınız. Bir de ben anlasam!


Grafikler gerçekten fena değil.

En iyisi size oyunla ilk tanıştığımda yaşadığım tecrübeyi aktarayım: oyunu kurup ilk çalıştırdığımda kendimi bir kamyonun koltuğunda buldum (tıpkı ilk oyunda gibi), şöyle bir turladığımda çeşitli malların çeşitli bölgelere sevk edildiği bir depoda olduğumu anladım. Ne bir yazı ne de oyunun demosu bir ipucu yada bir hikaye sunmuyordu ama sürücülük iç güdümle bu malların bir yerlere taşınması gerektiğini bunu yapması gereken kişininde ben olduğumu da derhal anladım. Nihayetinde oyunun son derece kötü tasarlanmış acayip ara yüzünü kullanarak malları yüklenip yola koyuldum. Tamam işin bir ucundan tuttuğuma göre gerisi kolaydı. Biraz ilerledikten sonra bir yol ayrımına geldim soldan devam edip gidiyordum ki bizim yollarda da gördüğümüz ve lastikleri yırtmaktan başka bir işe yaramayan reftektörlerin biraz irileri sandığım şeylerin üstünden geçerken havaya uçtum ve bunların aslında mayın olduğunu kavradım, daha kendime gelememiştim ki silahlı bir araç kamyonuma ateş açamaya başladı. Bunlar kimdi? Niye bana ateş açıyorlar dı? Ana yola mayın döşemek hangisinin fikriydi ve (birazdan 30 mil hızla gidiyorum diye peşime takılan) polisler bu işe ne diyordu? Şimdi bir parantez açarak bu bulmacaya açıklık getirelim: *HT2*'nin İnternet sayfasından öğrendiğime göre bu adamlar mafyadır ve kendi bölgelerinde taşımacılık işine kalkışılmasından hoşlanmamaktadırlar. Gayet açık değil mi? İyi ama yola mayın döşemek de nesi oluyor? Rusyada mafyanın gemiyi azıya aldığını biliyorduk ama (bu arada Soft labs'ın bir Rus geliştirici firma olduğunu hatırlatalım) bu kadarına da pes. Hem yer adlarına bakılırsa burası Rusya değil düpedüz Amerika.

Tüm bu gariplikler karşın oyunu sabredip oynadığımızda amacımızın bir taşımacılık şirketi kurmak ve rakiplerimizi bu sektörden silmek olduğunu kavradık. Bunun için mal taşımak ve sizin gibi şoförleri işe alıp filonuzu genişletmek ve bunu beşyüz bin defa daha gerçekleştirmek zorundasınız. Müthiş sıkıcı!

En kötü tarafı ne biliyormusunuz? *Hard Truck 2*'nin şu an piyasada satılan versiyonun beta olması ve bu yüzden durmadan çökmesi, göçmesi, grafik hataları yapması bazı şehirlerin olamaması ve bunun gibi sinir bozucu şeyler.

*Hard Truck 2*'nin orijinal sürümü bile son derece monoton, anlamsız ve heyecansız oynanışı yüzünden alınmayı hak etmezken betasını almak ne olur orasını siz söyleyin.

## SON KARAR

**ARTILAR:** İyi grafikler, temelde parlak bir fikir olan yarışıp para kazanma ve şirket kurma konsepti.

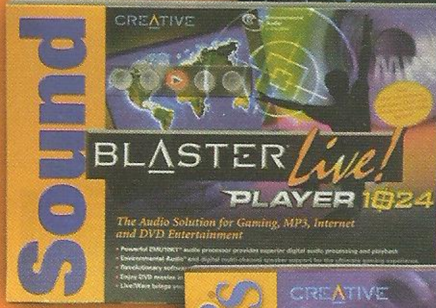
**EKSİLER:** Monoton, sıkıcı, gerçekçilikten uzak, absürd, BETA.

**SONUÇ:** PCGAMER olarak tavsiyemiz bu oyunu almayı bir an için bile düşünmeyin.

PC GAMER TÜRKİYE **40%**
VASATIN ALTI

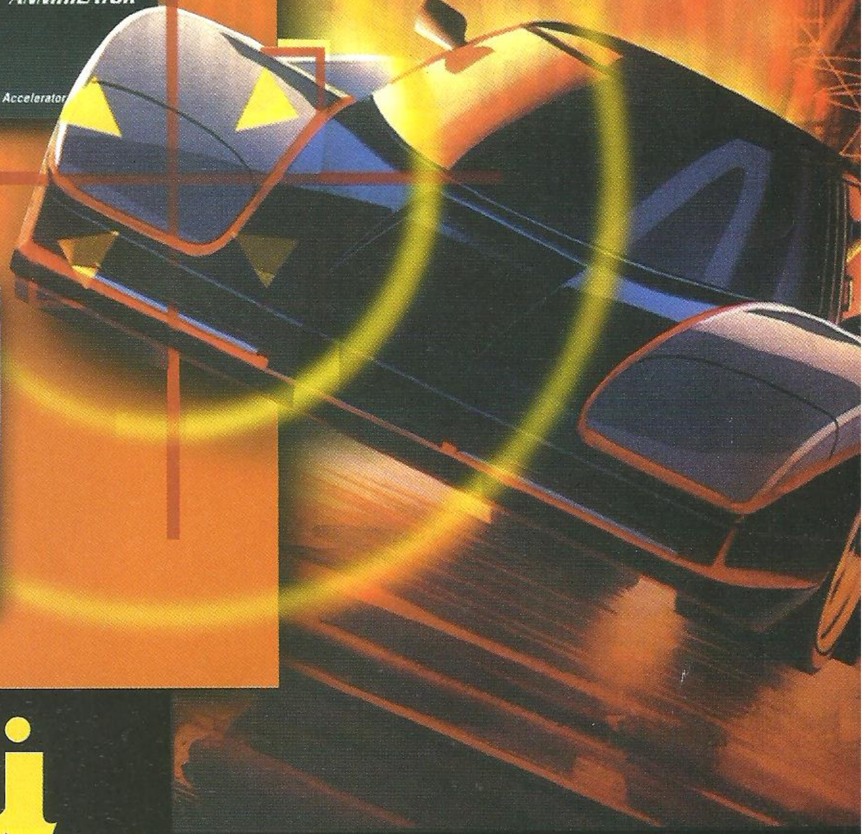
CREATIVE

CREATIVE
3D BLASTER
GeForce256
ANNIHILATOR









# Gücü hissedin

## Oyunlarınızda dijital surround ses tecrübesini yaşayın

Bu kadar çok oyunun Enviromental Audio™'nun dinamik 3D ses efektleri ile güçlendirildiği günümüzde PC oyunlarını oynamak için daha iyi bir zaman olamaz. Peki bu meydan okuma için hazır mısınız yoksa geride kalıp toz mu yutacaksınız?

Sound Blaster Live! Player™'ı hazırlayın ve aniden damarlarınızda dijital sesin yaratacağı adrenalinin akışını hissedin. Bu süper ses kartı, üç tane tam sürüm oyunla ve Cambridge SoundWorks@ FPS2000 Digital hoparlörleriyle çok güçlü bir surround ses tecrübesi yaşamanızı sağlayacak. Yeni 3D Blaster@ Annihilatior Pro ekran kartını da bunlara ekleyin ve çevrenizdeki en dehşet oyun PC'sini yaratın. Bırakın PC oyun dünyasının lideri Creative@ sizi oyunlarda bir üst seviyeye taşısın.

Bilgisayarınızı anında daha inanılmaz ses kalitesine ulaşmak için Sound Blaster Live! Player™ ses kartı ve Cambridge SoundWorks@ hoparlörleri ile geliştirin.

**FARKLILIK SİZİ HAYRAN BIRAKACAK**

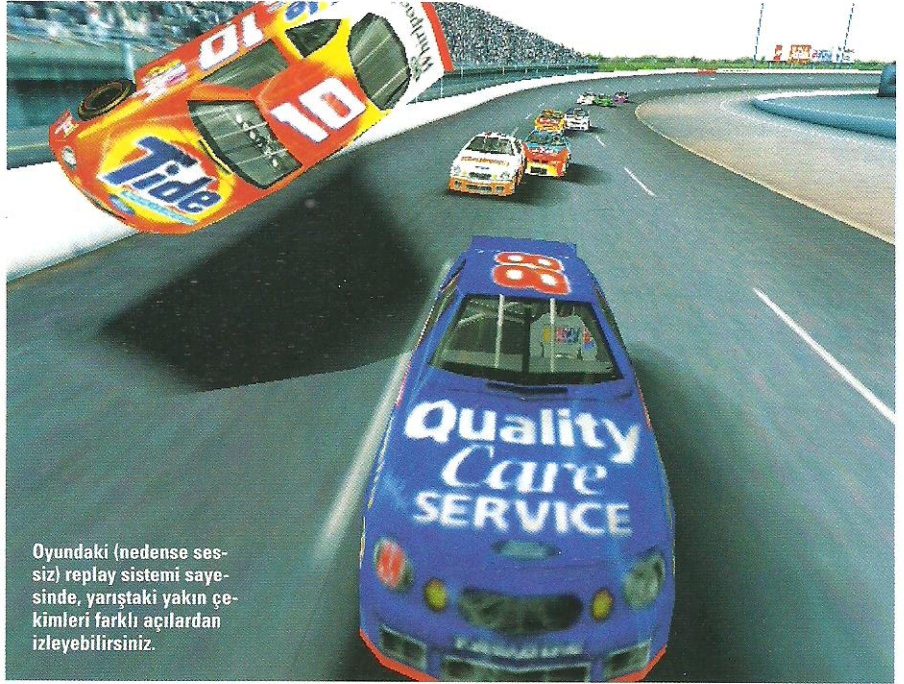
Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

| | | | |
|---|---|---|---|
| TÜRÜ | Yarış | GEREKENLER | P233, 32MB RAM, 280MB hard disk alanı |
| ÜRETİCİ | Stormfront Studios | ÖNERİLEN | PII 300, 64MB RAM, Direct 3D hızlandırıcı kart |
| YAYINCI | Electronic Arts | MAKSİMUM OYUNCU | 4 |

# NASCAR 2000

**Sierra bir an önce dikiz aynasına baksa iyi olur, çünkü EA Sports yeni bir *NASCAR* oyunu ile peşinden geliyor.**



Oyundaki (nedense sessiz) replay sistemi sayesinde, yarıştaki yakın çekimleri farklı açılardan izleyebilirsiniz.

EA Sports, on yılı aşkın bir süredir tüm spor oyunlarında dünya liderliğini kimseye kaptırmazken, sadece bir profesyonel sporla hiç ilgilenmedi: *NASCAR* yarışları. Bu gözde sporun PC ekranlarındaki tek hakimi ise, yaptığı *NASCAR Racing* serisi ile tartışmasız Sierra. EA ise onca ününe ve gücüne rağmen bu alanda Sierra'nın dikiz aynasında bir nokta kadar bile görünmedi.

Unutmadan, EA geçen yıl çıkardığı (daha doğrusu fırlattığı!) *NASCAR Revolution* adlı berbat oyun yüzünden de tüm yarış severlere bir özür borçlu. Fakat şu an elimizde bulunan *NASCAR 2000* ile bunu biraz olsun yerine getirecek gibi görünüyor.

*NASCAR 2000*, içerdiği 18 gerçek yarış pisti ve 30'dan fazla aktif *NASCAR* pilotu ile, EA Sports'un şanına yakışır oyun sistemini başarı ile temsil ediyor. Oyundaki 18 pistin yanısıra (16 oval, 2 yol) yarım düzine kadar da hayali pist ve 7 adet "efsane" NASCAR pilotu da yer alıyor.

Oyun seçenekleri arasında full weekend single events (alıştırma ve eleme yarışları dahil), Quick Race, tam veya kısaltılmış yıllık yarış takvimi ve de "Race Against the King" modu bulunuyor. Bu özel modda Richard Petty ile üç lap üzerinden, on yarış boyunca kapışacaksınız (kapışmaya çalışacaksınız!). Her ne kadar sadece dört yarışçıya izin verse de, EA, on-line yarış için oyunda çok iyi bir multiplayer altyapısı kullanmış. Bu sayede lag ve warp olmadan hızlı ve kesintisiz yarışlar yapabilirsiniz.

Hem Direct3D hem de Glide için optimize edilen *NASCAR 2000*, şu an piyasadaki pek çok yarış oyununu rahatça geride bırakacak kalitede grafiklere sahip. Böylesi kaliteli grafikler, zengin pist ve çevre texture'ları ve son derece yumuşak bir frame rate ile birleşince, oyun size hız duygusunu çok daha iyi yaşatabiliyor. Pit-ekibi için hazırlanmış olan güzel animasyonlar ve gerçek 3D etkisine sahip ses efektlerini bozan tek şey, çarpışmaların "cam kırığı" gibi durması.


Kokpit görüntüleri gayet güzel. Sponsor çıkartmaları da...

Tüm grafik ziyafeti ve etkileyici ses efektlerini göz önüne alınca, oyunun gerçeklik seviyesinin yeterince iyi olmadığı ortaya çıkıyor. Evet, oyunun fizik modellemeleri her yönden *Revolution*'dan daha iyi, ancak diğer yarışlara benzemeyen *NASCAR* "olayının" gerçekliğinden de oldukça uzak. Direksiyon kontrollerindeki under-steer tekniği iyi işlerken, pek çok durumda hayat kurtaran over-steering'i uygulamak neredeyse imkansız.

Oyundaki garajınız son derece zengin ve arabanızın performansını arttırmak için pek çok ayar yapma imkanınız var. Ancak yine de sunulan ayarların sadece garajda yer doldurmak için konulduğunu pistte bizzat anlayacaksınız.

Hasar modellemeleri ise belirsiz. Oyundaki çarpışma efektlerinin, arabaların sanki camdan yapılmış olduğu izlenimi vermesi eğlenceli olsa bile gerçeklikten uzak. Ayrıca çarptığınız duvarların sanki "yapışkan bantan" yapılmış gibi sizi yavaşlatması efektleri çok kötü duruyor. *NASCAR 2000*'in yapayzeka seviyesi ise itiraf etmeliyim ki bir EA Sports oyununa pek yakışmıyor.

*NASCAR 2000*, otomobil simülasyonundan çok arcade tarzı hızlı bir yarış oyunu isteyen yarış tutkunları için, özellikle de hızlı on-line sistemi sayesinde iyi bir seçim olabilir. Fakat şu yorumu çok rahatça yapabilirim: *Need For Speed* gibisi yok!

## SON KARAR

**ARTILAR:** Mükemmel grafikler hız duygusunu çok iyi yaşatıyor. 3D ses efektleri.

**EKSİLER:** Kötü yapayzeka, fizik ve hasar modelleme hataları.

**SONUÇ:** *NASCAR Revolution*'dan çok çok öte, Sierra'nın kalitesinden aşağıda!

PC GAMER TÜRKİYE İYİ **70%**

# ENVANTERİNİZDEKİ EN İYİ SİLAHLAR



## WINBEST 4D+ MOUSE

HEM PS/2 HEM DE COM PORTUNU KULLANABİLEN BU CANAVAR YATAY VE DİKEY KAYDIRMALAR İÇİN İKİ TEKERLEĞE SAHİP. PROGRAMLANABİLİR ÜÇÜNCÜ TUŞ ÖZELLİĞİ İSE RAKİPLERİNİZE KARŞI TARTIŞILMAZ BİR ÜSTÜNLÜK SAĞLAYACAK.



## NWW-9 MOUSE

İKİ TUŞLU KLASİK BİR MOUSE OLAN NWW-9'UN YAN TARAFINDA BİR DE SCROLL TUŞU BULUNUYOR. BU MOUSE ZARİF VE ESTETİK GÖRÜNÜŞÜYLE GEREK OYUNLARDA GEREKSE INTERNET'TE EN BÜYÜK YARDIMCINIZ OLACAK



## WWW-5 MOUSE

KLASİK BİR GÖRÜNÜŞE SAHİP OLAN WWW-5 İKİ TUŞA VE İKİ KAYDIRMA TEKERLEĞİNE SAHİP. ERGONOMİK DİZAYNI SAYESİNDE OYUNLARDA EN BÜYÜK YARDIMCINIZ VE INTERNET'TEKİ EN İYİ SÖRF ARKADAŞINIZ OLACAK.



## SCROLL-FIRE JOYSTICK

GELİŞTİRİLMİŞ DİZAYN, ERGONOMİK YAPI, 4 ATEŞ VE 1 SCROLL-FIRE TUŞUNUN BİRLEŞTİĞİ NOKTADA ORTAYA ÇIKAN BU JOYSTICK ÖZELLİKLE UÇUŞ SİMULASYONLARINDA SİZE TAM KONTROL VE SÜREKLİ ATEŞ GÜCÜ SAĞLAYACAK.



## EZGAMEPAD GP-8

EZGAMEPAD, DÖRDÜ OTOMATİK OLMAK ÜZERE SEKİZ ATEŞ TUŞU VE SEKİZ YÖNLÜ HAREKET YETENEĞİYLE OYUNLARDA SİZE KONTROL KOLAYLIĞI VE ERGONOMİK DİZAYNIYLA DA RAHAT BİR KULLANIM SAĞLAYACAK.




Türkiye Distribütörü

MULTİMEDYA

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

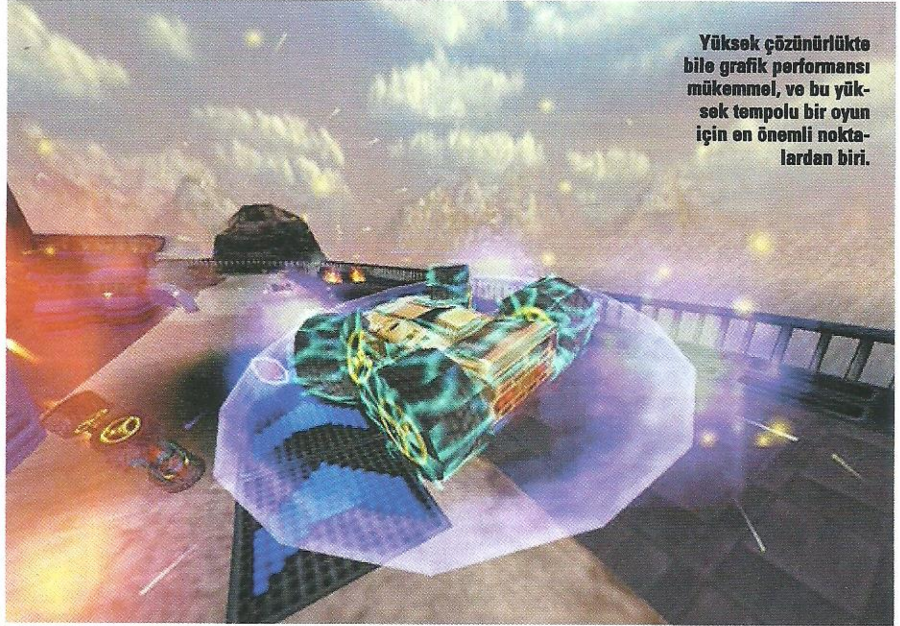
MAKSİMUMPC

www.maksimumpc.com

| TÜRÜ | Aksiyon | GEREKENLER P266, 64MB RAM, 50MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart. |
|---|---|---|
| ÜRETİCİ | Psygnosis | ÖNERİLEN PII 400, 128MB RAM, 250MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart |
| YAYINCI | Psygnosis | MAKSİMUM OYUNCU 5 |

# Rollcage Stage II

**Hız ve refleks - adrenalin ve dopamin. Bunu daha önce duymuştuk ama hiç bu kadar iyisini görmemiştik.**



**Yüksek çözünürlükte bile grafik performansı mükemmel, ve bu yüksek tempolu bir oyun için en önemli noktalardan biri.**

Her yaştan insanın en çok ilgisini çeken oyuncakların başında hiç kuşkusuz uzaktan kumandalı maket araçlar gelir. Son yıllarda bu uzaktan kumandalı araçların tasarımında, gelişen teknolojiye paralel olarak birçok yenilik uygulanmış durumda. Belki televizyon reklamlarından da hatırlayabilirsiniz, bu yeniliklerin en ilgi çekenlerinden bir tanesi de, devrildiği zaman yoluna devam edebilme yeteneğine sahip "rollcage"ler.

Psygnosis'in aynı zamanda bir konsol oyunu olan *Rollcage*'i, ikinci versiyonu ile karşımızda. Bu ikinci sürümde Psygnosis, oyunu daha gerçekçi yapmak yerine detaylarla ve oynanış ile uğraşmış, ve hedefi onikiden vurmuş. *Rollcage Stage II*, roketlerin uçuştuğu, iyi tasarlanmış araçların yüksek hızları dolayısıyla yer çekiminden etkilenmeyip tavanlarda gidebildiği, en iyi olma hırsının üst düzeyde yaşandığı fütüristik bir yarış oyunu. Daha önce, *Plane Crazy* gibi birçok oyun için anahtar sözcük hız ve refleks olmuştu; *Rollcage Stage II* ise insanın hız sınırını aşmakla kalmayıp birçok muhteşem donatı ile oyunu çok zevkli bir hale getirmiş.

Oyunu her yaştan insan beğenecektir. Küçük yaştaki oyuncular için oyunu beğenme sebebi renkli olması olacağı gibi, olgun oyuncular ise yüksek hız ve atmosferi nedeniyle oyunu beğeneceklerdir.

Oyunu açıp ana ekrana geldiğinizde birçok seçenek ile karşılaşacaksınız. Üç turnuva (iki tanesi başarı olmanız durumunda erişilebilir olacaktır), arcade single race, time attack, training, survivor, demolition, all tracks, pursuit, combat, rubble soccer ve scramble. Bu kadar çok seçenek olması, oynanış değerini oldukça yükseltiyor, ve bunlardan bazıları başarı durumunuza göre erişilebilir hale geliyor, işte bu da oyunu oynamak için önemli bir sebebinizin olmasını sağlıyor.




**Çok fazla moduyla oynanış seviyesini yükseltiyor.**

Turnuva modunda amacınız, üç track sonunda birinci olup knockout yarışında rakiplerinizi saf dışı bırakmak ve bir diğer turnuvaya katılmak. Ama bu göründüğü kadar sade ve kolay değil. Her yarışta birinci olmanız durumunda yeni araçlara erişim hakkına sahip oluyorsunuz ve bu heyecanı oldukça arttırıyor. Knockout yarışında her lap'da sonuncu olan yarışçı yarış dışı kalıyor ve sonuçta sadece bir yarışçı bir üst turnuvaya katılma hakkına sahip oluyor. Eğer knockout yarışında başarısız olursanız, turnuvayı yeniden oynamak zorundasınız. Ama turnuva yarışlarında birinci gelip "retry" ödülü almışsanız, turnuvayı baştan oynamak yerine knockout yarışına hiç zaman kaybetmeden anında tekrar katılabilme hakkına sahip oluyorsunuz.

Bunun dışında eğlenceli olan bir diğer mod, scramble modu. Bu modda amacınız belli yalın bir parkurda, finish çizgisinde sağlam bir "fren" yapmak; ama elbette bu finish çizgisine size verilen çok kısıtlı bir zamanda ulaşmalısınız. Tüm bu parkurlar uzayda boşlukta kendi kendilerine havada asılı kalmış gibi duruyorlar, bu yüzden bunlardan uzayın boşluğuna savrulmanız çok kolay. İşin içine biraz da zorluk katmak amacıyla, yola birçok engel eklenmiş. Parkurlarda birinci oldukça, bir üst parkura erişim hakkına sahip oluyorsunuz.

Oyunun grafikleri tek kelimeyle mükemmel. Son derece yüksek bir hıza sahip olan bu oyun, patlama efektleri, ters-düz olma, yüksek detay, mükemmel ışıklandırma sınavlarını başarıyla veriyor ve grafiklerden hiçbir şikayetinizin olmamasını sağlıyor. Oyuna alıştıktan sonra, bir bungee-jumping atlayışının sağlayacağı kadar olmasa da, yüksek dozlarda adrenalin ve dopamin salgılayacağınıza eminim. Fatboy Slim, Aphrodite ve ünlü birçok ismin track'leri, oyunun müziklerini mükemmel kılıyor.

Bu oyundan gerçekçilik beklemek kesinlikle yanlış olur. Eğer reflekslerinize güveniyor ve biraz adrenalin salgılamak istiyorsanız, bu oyun size göre. Çok yüksek temposu, etkileyici grafikleri ve ses efektleri ile *Rollcage Stage II*, heyecan dolu zaman geçirmenizi sağlayacaktır.

## SON KARAR

**ARTILAR:** Mükemmel grafikler ve müzikler; yüksek hız ve tempo; fazla mod sayısı; adrenalin.

**EKSİLER:** Sınırlı bakış açısı sağlayan yetersiz kamera sayısı; araç özelliklerinin birbirine benzemesi.

**SONUÇ:** Reflekslerinizi gerçekten geliştirecek hızlı bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE İyi **79%**

| | | | |
|---|---|---|---|
| TÜRÜ | Strateji | GEREKENLER | P200, 32 MB RAM, 50 MB hard disk boşluğu |
| ÜRETİCİ | Boku Strategy Games | ÖNERİLEN | PII 266, 64 MB RAM |
| YAYINCI | Shrapnel Games | MAKSİMUM OYUNCU | 2 (e-mail ile) |

# Armies of Armageddon: WDK-2K

**Kutu oyunların bilgisayar versiyonunu yapmak bu sıralar pek moda galiba. İşte karşımızda yeni bir örnek.**

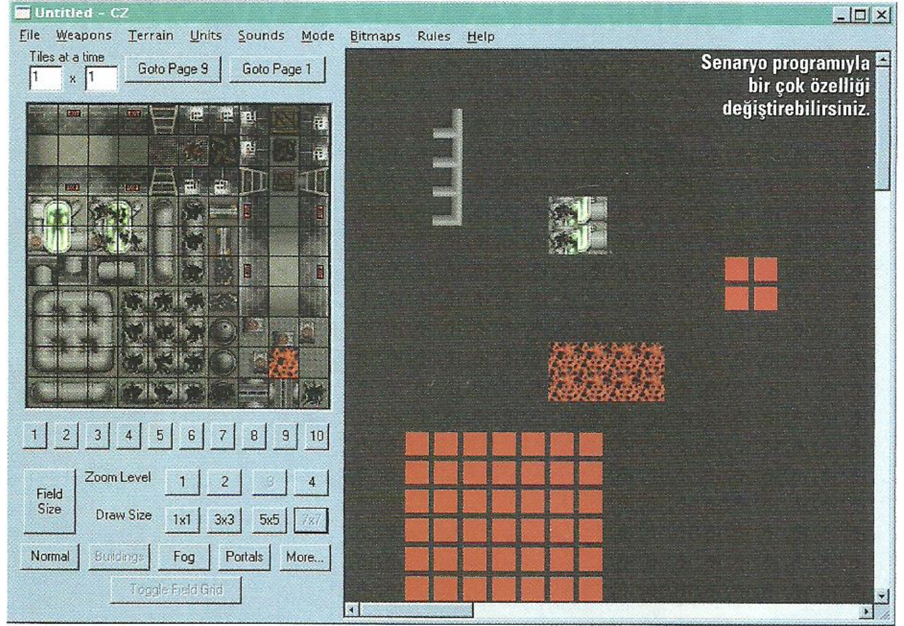
Boku Games ismini size biraz hatırlatalım isterseniz. *Horse & Musket: Great Battles of the Eighteenth Century* isimli oyunu yapan şirket. İşte bu kezde karşımıza başka bir strateji oyunuyla çıkıyorlar. Üstelikte son modaya uyup klasik kutu oyunlarından birini bilgisayara uyarlamış olarak.

Önce Gizli Hedef yapıldı, sonra Hasbro Entertainment Monopoly'i yeniden pişirdi ve şimdide *Warhammer* tarzı ufak minyatürler içeren bir oyunun benzeri *Armies of Armageddon: WDK-2K* önümüzde. Bu defa konumuz sivil bir terraforming şirketi ile "Grunts" adlı iyi silahlanmış vahşi savaşçılar arasındaki mücadele. Armies of Armageddon çok uzun zamandır masa üstünde oynanan bir oyun. Ülkemizde pek tanındığını söyleyemeyiz fakat özellikle Amerikada bu oyun çok oynanıyor. Oyun mirasını çok iyi taşıyor. Oynanış taş gibi sağlam. Tüm oynanış kuralları oyuna çok iyi bir şekilde uyarlanmış. Oyunun temel hareketlerini öğrenmek ve kısa sürede ustalaşmak gayet kolay. Sıra bazlı bir temele dayanan oyunda bir çok özelliği gözönüne almak zorundasınız. Birimlerin karşılaştırılması, ateş açıları, birimlerin alacağı pozisyon (savunma ya da saldırı ağırlıklı), menzilleri ve görüş açıları, cephane desteği, bir çok yetenek ve moralleri.

Bu özellikler oyunu yavaş oynanan ve düşünmeyi gerektiren, satranç benzeri bir havaya sokuyor. Eğer hızlı, tempolu, tank saldırılarının olduğu, hızlı kararlar almanız gereken oyunlardan hoşlanıyorsanız *Armies of Armageddon* size göre değil. Eğer derin bir atmosfere dalıp, grafikleri ve diğer göz boyayıcı özellikleri boşverebiliyorsanız okumaya devam edin. Çünkü oyun 30 campaign'den sizi saracak senaryolara kadar uzun bir seçim listesi sunuyor. Bu listeye kendi yarattığınız parçaları ekleme şansınada sahipsiniz. Birimlerinin yok ettikleri düşmanlara ve kazandıkları savaşlara göre rütbe alıyor ve bir sonraki senaryoya daha kuvvetli başlıyor. Her senaryo sonunda takviye birlikler alıyorsunuz. Toplam 50 birlik, 50 silah ve 1000'den fazla yer birimi oyunda yer almakta. Tüm bu oyunda özellikle yapay zeka sizi epey zorlayacak. Düşmanlarınızın karşınızda kuzu gibi duracaklarını kesinlikle düşünmeyin. Çeşitli taktiklerle ve yerinde kararlarla çok ince düşünülmüş hareketlerde bulunabiliyorlar. Sizi şaşırtması için programcıların çok uğraştığı belli. Oyun boyunca keşke aynı başarılı yapay zeka'yı X-COM oyunlarında da görseydik diye hayıflanıp durdum.

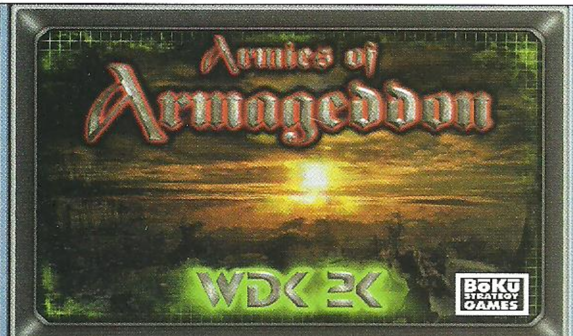
Oyunun asıl kalbi ise Wargame Developers Kit'te atıyor. Eğer daha önce elinizi bu tip senaryo dizayn programlarına bulaştırmışsanız Wargame Developers Kit'in farkını anlayacaksınız. Bir senaryo programı ancak bu kadar kolay ve basit olabilir. Temel olarak herşeyi değiştirebiliyorsunuz bunlar birimlerin özellikleri, haritalar, silahlar ve hatta ses efektleri. Oyunun içinden çıkan kitapçıkta herşey en ufak ayrıntısına kadar anlatılıyor.

Sıraya dayalı bir fantastik strateji oyunu ve yanında gelen senaryo programı ile *Armies of Armageddon: WDK-2K* kesinlikle verdiğiniz paraya değer.



Senaryo programıyla bir çok özelliği değiştirebilirsiniz.


Böyle bir durumda ben olsam pek cesaretli davranmazdım.



Koca oyunda görebileceğiniz tek canlı grafiklere sahip ekran burası olacak.

**SON KARAR**

**ARTILAR:** Klasik bir kutu masaüstü oyunun bilgisayara uyarlanışı; yüksek yapay zeka.

**EKSİLER:** Kötü grafikler; özensiz ses efektleri; monoton oyun.

**SONUÇ:** Sıra temelli strateji severlere tavsiye edilir.

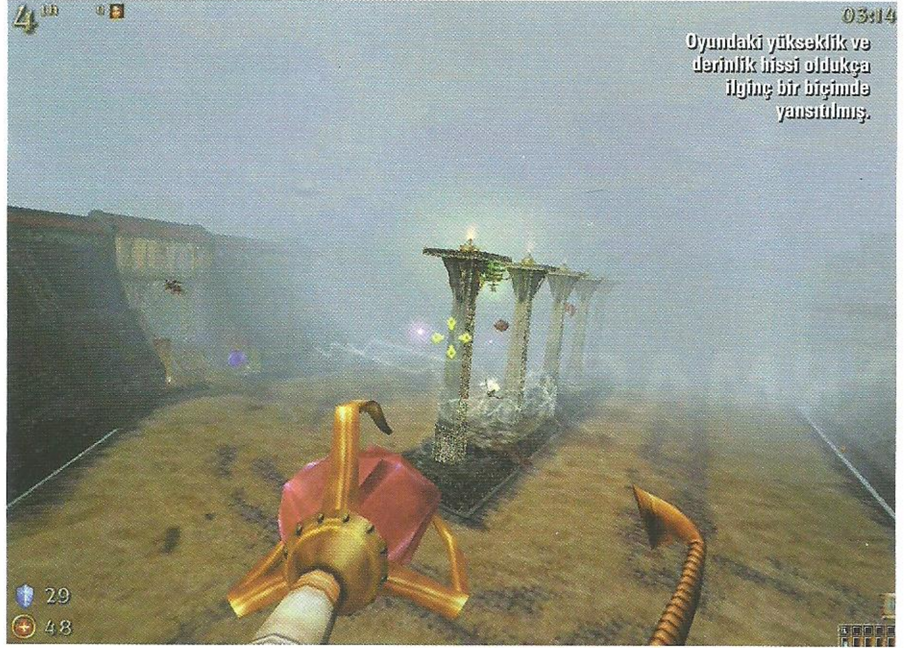
PC GAMER TÜRKİYE İyi **74%**

kenan9593

| | | |
|---|---|---|
| TÜRÜ | Aksiyon | GEREKENLER P200, 32MB RAM, 300MB hard disk alanı |
| ÜRETİCİ | Illusion Softworks | ÖNERİLEN PII 400, 64MB RAM, Glide veya Direct 3D hızlandırıcı kart |
| YAYINCI | Take 2 Interactive | MAKSİMUM OYUNCU 6 |

# Flying Heroes

**Biraz *Quake*, biraz da simülasyon tekniklerinizi kullanabileceğiniz ilginç bir FPS.**



Oyundaki yükseklik ve derinlik hissi oldukça ilginç bir biçimde yansıtılmış.

Bugüne kadar pek çok FPS gördük. Bunlardan pek çoğu beklenilen kaliteye sahip oyunlar olamadılar. Gerek grafik hataları gerekse oyunun tasarımındaki bir takım başarısızlıklardan kaynaklanan pek çok problem ile boğuşup duran çok sayıda oyunseveri de çileden çıkardılar. Genel olarak basit bir konu olan "vur ve öldür" temasını daha çekici ve ilginç kılmak için neler denenmedi ki...fakat yine de aklımızda birkaç isimden başkası kalmadı. Take 2 Interactive de işte bu "çok banal" konuyu sıkıcı olmaktan çıkarmak için mistik ve bir o kadar da uçuk bir evrende ve tamamen hayal ürünü bir klanlar senaryosu kullanarak piyasaya sürdüğü Flying Heroes ile sizi ilk görüşte kısa süreli (evet, kısa süreli!) bir şoka uğratabilir. Bu oyunda şimdiye kadar hep "yerde" yapmaya alıştığınız deathmatch turnuvalarını artık gökyüzünde yapacaksınız. Frag mantığının hakim olduğu oyun sadece ve sadece deathmatch üzerine kurulu. Tek ve en büyük farkı ise sizden ayrıca havacılık ve özellikle de dogfight yeteneklerinizi de kullanmanızı gerektirmesi.

Oyunda Hesperia adı verilen, birbirinden mistik mekanlar içeren bir ülkede, alternetif bir zaman diliminde gladyatör savaşları yapıyorsunuz. Bu ülkede dört büyük klan var. Lizard Riders, Magion, Hammercraft ve Sky Knights. Bu klanların savaşçıları kendilerini en iyi anlatan özelliklerdeki savaş araçları ile savaşıyorlar. Bunlar bazen dev bir kuş, bazen bir balon, bazen de garip bir uçan cisim olabiliyor. Oyunun grafikleri yeterli kaliteye sahip. Özellikle de yüksek çözünürlüklerde çevresel derinlik ve yükseklik hissi gerçekten iyi yansıtılmış. Genel hatları itibari ile *Flying Heroes*'u bir kategoriye sokmak oldukça güç (hele bir de karşınıza uçan bir çaydanlık çıkıyorsa!!!) fakat çok yoğun bir hayal gücü ile yapıldığı da kesin. Oyundaki mekanların tasarımı ve arka plan manzaralarının renk cümbüşü oldukça eğlendirici. Bir simülasyon motoru kullanmamasına rağmen simülasyon özelliklerine sahip bir oyun tasarlamak aslında bir kumar, fakat yine de oyundaki hava manevralarını kolaylaştırmak için gerekli kontroller iyi işliyor. Fakat yine de zaman zaman uçuş kontrolleri problem çıkarabiliyor.



Su efektleri çok güzel. Bir dalalım bakalım!

*Flying Heroes*'daki silahlar ve etkileri, mümkün olan en insan üstü çabalarla farklı ve orijinal olarak tasarlanmaya çalışılmış. Tıpkı uçan araçlarda olduğu gibi silahlarda da klansal bazı farklılıklar olabiliyor. Örneğin Magion'lar Fireball, Acid Rain ve Disintegrate gibi büyülü silahları kullanabilirken, Lizard Riders da Speed, Turn-Back ve Firebreath gibi büyü-silah kombolarını kullanıyor. Fakat farklı olmak, her zaman iyi olmak demek değildir. Oyundaki silahların davranışlarını öğrenmek ve çok çok düşük isabet oranları ile uğraşmak çoğu zaman sıkıcı oluyor, çünkü daha önce de dediğim gibi, bu oyun herhangi bir simülasyon motoru üzerine kurulmamış. Bu yüzden de havadaki atışlarınızda ilk başlarda büyük zorluklar yaşayabilirsiniz.

*Flying Heroes*'da iki tip ana oyun var: Single-Match ve Career. Single-Match'de ne yapmanız gerektiği çok açık: birebir olarak karşılaşacağınız rakibinizi yok etmek. Bu şekilde oyun ile ilgili tecrübelerinizi arttırma ve multiplayer oyunda daha iyi dereceler elde etme şansına sahip olabilirsiniz. Career modunda ise bir klan seçiyor ve o klan için savaşıyorsunuz. Tabi bu sırada para da kazanıyorsunuz. Kazanacağınız para sizin için çok önemli, çünkü ancak bu sayede daha iyi silahlar ve daha sağlam gemiler alabilirsiniz. *Flying Heroes*, deathmatch, uçuş, turnuva sonunda para kazanma ve o para ile statünüzü yükseltme gibi hemen her türlü aksiyon oyunundan bir miktar karıştırarak FPS dünyasında farklı olma amacına ulaşmış gibi görünüyor. Fakat gerçek FPS fanatikleri için acaba bu denli bir farklılaşma nasıl algılanır ve uçak bile olmayan garip cisimlerle uçarak deathmatch yapmak nasıl bir zevk verebilir kestirmek güç.

## SON KARAR

**ARTILAR:** Yeni bir FPS tarzı; kaliteli grafikler; iyi modellenmiş yükseklik sistemi.

**EKSİLER:** Silah sistemi karışık ve isabetsiz; uçuş modelleri zaman zaman problem çıkarıyor.

**SONUÇ:** İlginç (ve uçan!) bir FPS denemek isterseniz Flying Heroes'a bir göz atın.

PC GAMER TÜRKİYE **74%** iyi

# HAYAL ETMEYİ BIRAKIN

**Dxr3 Resim Geliştirme Teknolojisi kullanan PC-DVD**

Creative PC-DVD Encore 8X, Dxr3 ile birlikte sizin, gelecek milenyumda Dijital Ev Eğlence aracınız olacak. Sizi şaşkınlıktan donduracak görüntüler ve odanızı sarsacak surround ses. Sadece Creative PC-DVD Encore 8X tüm hislerinize hitap edecek bu deneyimi yaşatabilir! Creative PC-DVD Encore 8X, Dxr3 ile CD-ROM, DVD-R, CD-R, CD-RW, VCD ve müzik CD'si gibi var olan tüm disk formatlarını destekler

# YAŞAYIN!

PC-DVD 8X CREATIVE

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

| | | |
|---|---|---|
| **TÜRÜ** | 3D shooter | **GEREKENLER** Pentium 233, 64MB RAM, 4MB Voodoo 1'e denk 3D hızlandırıcı |
| **ÜRETİCİ** | Soft Lab-Nsk | **ÖNERİLEN** : Pentium III 500, TNT 2 ultra/GeForce |
| **YAYINCI** | Soft Lab-Nsk | **MAKSİMUM OYUNCU** 8 |

# Evolva

**Evrim teorisine hala inanmıyor olabilirsiniz ama *Evolva* ile hoş zaman geçireceğinize inanın.**

PC oyunlarının en tutulan ve bu yüzdende nüfusları en kalabalık iki türü kuşkusuz Real time strateji ve 3D shooterdır. Bu iki türde de sürekli aynı klişeyi yada diğer adıyla "sihirli formülü" kullanan tonla oyun var. Sonuç olarak piyasayı çeşitli ucube ırkların kaynakları toplayarak birbirlerini yok ettiği yada çeşitli insan veya canavarların şu ya da bu nedenle birbirlerini delik deşik ettiği milyonlarca oyun istila etmiş durumda.

Bu durum siz oyunculara çok da fazla rahatsız edici gelmiyor olabilir zira çoğu kere oyunlarınızı dergilerden ya da arkadaşlarınızdan aldığınız tavsiyeler doğrultusunda alıyorsunuz. Birde bizim gibi her tür oyunu oynamak ve yazılar yazmak zorunda olanları düşünsenize, padişahın çeşnicibaşısı gibi önümüze ne gelirse yemek zorundayız ister nefis ister zehirli olsun. Bu durumdaki bir insan için bir tutam özgünlüğün ne derece sarhoş edici bir tadı olduğunu tahmin bile edemezsiniz. İşte aradığımız özgünlüğü *Evolva* da bulduk.

*Evolva* da uzayda dolaşıp gezegenleri ve bu gezegenler üzerinde bulunan doğal yaşamı bir gezegen virüsüne karşı koruyan bir takımı yönetiyorsunuz. Bir yanlış anlamaya yol açmamak için hemen belirteyim oyunda virüs lafı falan geçmiyor ancak tıpkı bir konak hücreye girmeden hiçbir canlılık göstermeyen ancak konağına bir kez girdimi onun tüm kaynaklarını kullanarak kendini kopyalayan ve nihayetinde konakladığı hücreyi patlatarak kopyalarını etrafa yayan virüsler gibi davranan bir yaşam formu var karşımızda tabi bu sefer makro ölçekte. Söz konusu yaşam formu bir gezegene yumurtası aracılığıyla ulaştığında tüm gezegene büyük bir hızla yayılıyor, dev bir bitkiyi andıran bu canlı durmaksızın büyüyor uzantıları ile toprağa kök salıyor. İlk iş olarak kendini korumak ve gezen üzerinde kendisine zarar vermesi olası her şeyi yok etmek üzere küçük hizmetkarlarını oluşturuyor. Bu örümceksi yaratıklar gezegenin genetik zenginliğinden de yararlanarak çeşitleniyor ve o dünyayı istila ediyorlar. Dev ya da daha doğrusu devleşen gezegen virüsümüz kendi yumurtalarını ürettikten sonra gezegeni havaya uçuruyor ve yumurtalarını kozmosa saçıyor.



**Bu ekranda Geno Hunter'larınızın ne yönde evrimleşeceğini belirliyorsunuz.**

Bu noktada yaşamın her türlüsünü korumaya ant içmiş olan ekibimiz yani Geno Hunter'larımız işin içine girip gezegeni korkunç sonundan korumaya çalışıyorlar. Ekibinizde toplam dört adet Geno Hunter var. Bunlarının her birinin değişik yapısı var kimi dayanıklı, kimi çevik, dolayısıyla da ilerde edindikleri yetenekler bu yapıya göre biçimlenme eğiliminde. Oyunun esas noktası da burası zaten Geno Hunter'larımız diğer 3D shooterlarda olduğu gibi yerde buldukları silahları alıp savaşmıyorlar, bunun yerine öldürdükleri canlılardan elde ettikleri genetik materyaller sayesinde evrimleşip (yada kendilerini mutasyona uğratıp) o yaratığın özelliklerini kazanıyorlar. Ne var ki tek bir yaratığı öldürüp onun genlerini emmek o yaratığın gücüne ya da yeteneğine denk bir özellik kazandırmıyor Geno Hunter'lara belirli bir yeteneğin dahi gelişebilmesi için bir çok yaratığı parçalamak ve defalarca mutasyon geçirmek gerekiyor.

*Evolva*'da bu yolla kazanılan on çeşit silah ve birkaç özellik var. Silahlar gerçekten çok çeşitli, Pençe, Alev, Patlayan Sporlar, Elektrik, fırlayan çivi ya da diken, Patlayan Örümcekler, Yanıcı Mukus ve Gen Distruptor gibi saldırı silahlarının yanında Kalkan ve Görünmezlik gibi daha çok savunmaya yönelik silahlarda var. Bu silahlar gerçekten


**Düşmanınızın yapay zekası gayet iyi, bu yüzden körlemesine saldırmadan önce bir daha düşünmelisiniz.**


*Evolva*'nın en başarılı yanlarından biride korkunç, iğrenç ve müthiş zorlu bölüm canavarları.

çok iyi dengelenmiş ve her birinin kendine özgü avantaj ve dezavantajları var. Ayrıca şurası kesin ki her bir silahın kullanılacağı yer var yani oyunun şu ya da bu bölümünde o silahların herhangi birine ihtiyaç duyuyorsunuz. Diğer özellikler olan koşma, zıplama, zırh ve Yapışkan Ayak karakterinizin dayanıklılığı ve savaşma kabiliyeti üzerinde etkili.

Oynanış bakımından *Evolva* gerçekten alışılmadık, her şeyden evvel dört adamın birden yönetilmesi bir shooter için alışılmadık bir şey. Yine de bir devrim olduğu iddia edilemez. Her bir adamı tek tek kontrol etme şansınız olsa da genelde oyun boyunca seçtiğiniz Geno Hunter'la savaşıyorsunuz bu sırada diğerleri size destek veriyorlar. Bir karakter seçiliyken diğer bir karakteri çeşitli yerlere gönderebiliyorsunuz ama belirli bir görevi yapmasını emredemiyorsunuz. Oyun içindeki kimi bölümlerde Geno Hunter'larınız ayrılmış olarak başlayıp değişik rotalar üzerinde savaşıyorlar ama bu oyunu genel yapısını değiştirmiyor. Oyunun bakış açısı üçüncü şahıs açısından, her ne kadar birinci şahıs bakış açısına geçilebiliyorsa da bu gayet rahatsız edici oluyor. Oyunun kesinlikle üçüncü şahıs bakış acısıyla oynanmak üzere tasarlandığı aşikar. Bir karakteri yönetirken diğer karakterleri alttaki küçük ekranlardan kontrol etmeniz mümkün. Ekranın altı dört ekrancığa bölünmüş burada hem diğer adamlarınızı hem de kaybolmamanızı sağlayan yön oklarını görüyorsunuz, gayet yararlı bir özellik özelliklede adamlarınızın ayrıldığı bölümlerde.

*Evolva*'nın en zayıf yanı ne yazık ki level tasarımı. Tüm bölümlerde durmaksızın aynı işi yaptığınız hissediyorsunuz, bu sefer belki aranacak gizli geçit çok yok ama kırılması mümkün olmayan engelleri yok eden ikili patlayıcıları bulmak veya organik kapıların açılması için gerekli diskleri bulmak bunun yerini alıyor. Pek çok bölüm için gerçekten sıkıcı demek mümkün değil ama gerekli karmaşıklığın ve çeşitliliğin yakalandığı da söylenemez. Bir noktada itibaren kendinizi sürekli benzer şeyleri yapıyor halde bulmak pek hoş değil. Diğer bir garip durum ize *Evolva*'nın biraz kısa olması tümü on iki bölüm oyun sıkı bir oyuncu için iki günde bitirilip rafa kaldırılacak türden. Bunun yanı sıra *Half Life*'tan bu yana artık standartlaşmaya başlayan oyun içi sahneler Evolva'da hiç yok zaten oyunun sunumu ve ilerleyişi de buna müsait değil.

Grafiklere gelince *Evolva* gerçekten şovunu yapmaya başlıyor. Oyundaki tüm dokular gerçekten birinci sınıf. Tüm yaratıkların ve çevrede görebileceğiniz her şeyin ayrıntı seviyesi olağan üstü. Yaratıkların her biri gerçekten korkunç ve eklemlerinde en ufak bir kopukluk dahi gözlenmiyor. Yaratıklar, bitkiler ve yeryüzü oluşumlarındaki yumuşak kıvrımlar ve eğri yüzeyler *Qukae III* ile boy ölçüşecek düzeyde. Özel efektler son derece başarılı Alevler ve Gene Distrupter'ın ışını gerçekten özel bir tebriki hak ediyor. Gözü okşayan en hoş ayrıntılardan biri ise Geno Hunter'larınızın silahların değiştirdiklerinde vücutlarında oluşan değişimler. Pençelerinizin yerine Gene Distruptor'u seçtiğinizde olan değişikliği mutlaka görmelisiniz.


Her şeyiyle görkemli bir oyun.

*Evolva*'nın grafik alanındaki asıl olağan üstü yanı ise GeForce'un Transform, Lighting, AGP 2X, 4X, ve Multi-Texturing ve doku sıkıştırma özelliklerine destek veren ilk oyun olması. Sağlam bir sitem ve bir GeForce ile ortaya çıkanlar için oyun severin hayallerinin gerçekleşmiş hali demek mümkün.


Bu riske sırf siz dokuları daha iyi görün diye giriyorum.

Son tahlilde *Evolva* çok iyi olacakken olamamış bir oyun olarak hatırlanacağa benziyor. Muhteşem grafikleri ve çok başarılı yapay zekasının yanına birde iyi bölüm tasarımı eklenseydi kesinlikle %90'ı geçecek bir oyun olurdu.

## SON KARAR

**ARTILAR:** Muhteşem grafikler, özgün bir fikir

**EKSİLER:** Yetersiz level tasarımları, birbirini tekrarlayan görevler.

**SONUÇ:** Evolva evrimini henüz tamamlayamamış ama yinede oynanmaya değer.

PC GAMER TÜRKİYE iyi **75%**

| | | |
|---|---|---|
| TÜRÜ | Puzzle | GEREKENLER P266, 64MB RAM, 3D hızlandırıcı kart |
| ÜRETİCİ | Psygnosis | ÖNERİLEN PIII 350, 128MB RAM |
| YAYINCI | Take 2 Interactive | MAKSİMUM OYUNCU 1 |

# Lemmings Revolution

**Bu işin ustalarını bile zorlayabilecek yaklaşık 100 yeni bölümüyle *Lemmings Revolution* bir efsaneyi geri getiriyor.**

Hepinizin bu yeşil saçlı dostlarımızı hatırladığını umuyorum. Hatırlayanlar onları büyük bir sevinçle karşılayacaklardır. Onlarla tanışma fırsatını bulamamış olanlar ise bu son fırsatı kaçırmasınlar. Bundan çok kısa bir süre önce *Lemmings*'in bu geri dönüş oyununun asla gün ışığına çıkamayacağı haberleri etrafımızda dolaşıyordu. Bunun nedeniyse ilk çıktığından beri *Lemmings*'in yayımcılığını sürdüren Psygnosis'in artık PC oyunları piyasasında bulunmayacağını açıklamasıydı. Görünüşe göre bu sevimli yaratıklar son nefeslerini vermek üzereydiler. Derken Take 2 Interactive ortaya çıktı ve *Lemmings* efsanesi geri döndü.

Serinin önceki oyunlarının hepsi belli bir *Lemmings* alışkanlığının etrafında dönüyordu. Özellikle son dönemlerinde oldukça maceracı denemeler yapılmış olsa da görünüşe göre *Lemmings Revolution* oyunun temellerine bir geri dönüş yaşatıyor.

*Lemmings Revolution* alıştığımız öykü temeli üzerine kurulu; lemmingler belli bir kaç özelliklerini kullanarak bölümün başlangıç noktasından çıkış noktasına ulaştırılmaya ihtiyaç duyuyorlar ve her zamanki gibi bunu sağlamak size düşüyor.

Bir kaç özelliğiniz var bunlar genellikle sınırlı olduğu için dikkatlice ve yerinde kullanmanız gerekiyor. Tırmanma, kazma, diğer lemmingleri durdurma ve bir şemsiye yardımıyla yüksek bir yerden yavaşça, zarar almadan süzülme gibi önceki *Lemmings*' lerden alıştığımız bu yetenekler oldukça yeterli görülüyor. Önceki bir kaç oyunda bu yeteneklerin sayısı 60'lara kadar çıkartılmıştı ve bir çoğu da sadece değişiklik isteyen oyunculara hitabediyordu. Ama görünüşe göre *Lemmings* gerçekten özüne dönmüş ve uçuk kaçık özellikler görmek isteyenler *Worms* gibi oyunlarla yetinmek zorunda kalacaklar. Bahsetmeden geçemeyeceğimiz özelliklerden biri de ekranda görülen tüm lemmingleri tek bir tıklama ile yok edebileceğiniz Nuke seçeneği. Eskilerden sadece yüz lemming'i aynı anda yok etme sevdasına kapılıp iyi gittiği bir bölümü Nuke eden insanları hala hatırlıyor olmalısınız.

Şimdiye kadar gördüğümüz *Lemmings*' lerde mükemmel oynanabilirlik kötü grafikler nedeniyle oyunu çok başarısını daha da ilerilere taşıyamıyordu. *3D Lemmings* aralarında en iyi görünendi ama ne yazık ki klasik *Lemmings* oyuncuları için 3D bir oynanabilirlik öyle pek de kabul edilebilir bir şey değildi. Şanslıyızki *Lemmings Revolution* tam anlamıyla bir 3D oyun değil. 3D denmesinin en önemli nedeni oynarken bir 3D hızlandırıcıya ihtiyacınız olması. Oyun bir silindirin etrafındaki tek boyutlu bir alanda oynanıyor. *Lemmings*'leriniz bu silindirin etrafında dönerek istediklere yere ulaşmalılar. Bu silindir sistemi sayesinde alışıldık düz platformlar mantığını yeni *Lemmings*'ten uzak tutuyor. Artık sağa yada sola "gitmek" değil "dönmek" zorundasınız.



**Eski dostlarımız geri döndüler. Nasıl? 3D makyajları güzel olmuş mu?**

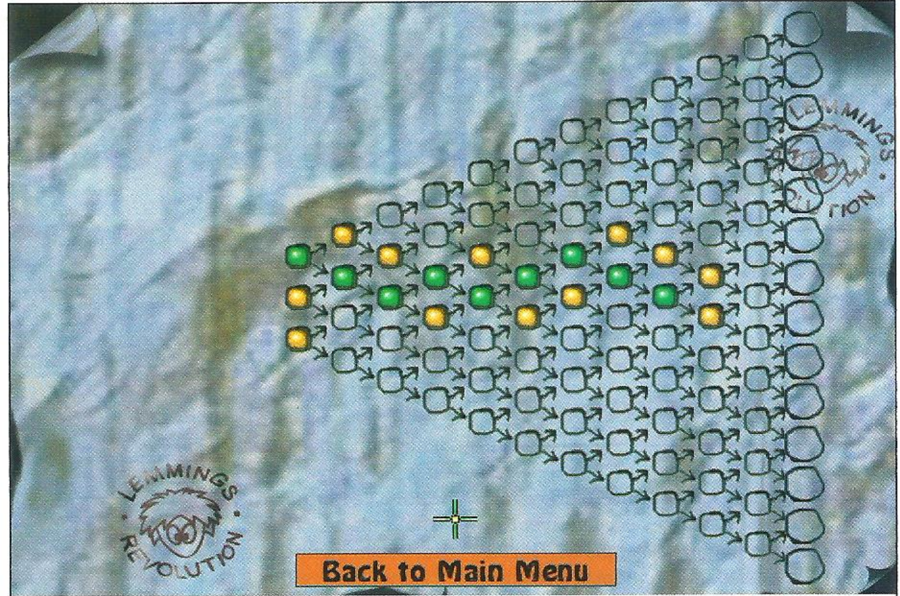
Bu iş tahmin ettiğiniz kadar sıkıcı değil. Bunu sıkıcı olmaktan kurtaran en önemli özelliklerinden biri kullanışlı arayüzü. Kullanışlı olduğu kadar renkli de olan bu arayüz sayesinde lemminglerinize özelliklerini atamak oldukça kolay. Tek yapmanız gereken sol taraftaki seçenekler arasından ihtiyacınız olanı seçip, üzerinde kullanmak istediğiniz lemming'e tıklamak. Gerisini lemminginiz sizin yerinize halledecek.

Arayüzün yanısıra bölümler de oldukça iyi görünüyorlar. Her birinin kendilerine has renkleri ve arka planları bulunuyor. Ayrıca ön planda zaman zaman bazı objeler gözünüze çarpacak. Başlangıçta güzel görünüyorlar ama bir süre sonra görüş alanınızı kısıtlamalarından rahatsız olabilirsiniz. Örneğin bir lemminginizin belli bir yerden aşağıya doğru kazmasını istiyorsunuz ama tam doğru açıyla mekana bakarken bir yaprak yüzünden istediğiniz yeri göremiyor olmanız oldukça can sıkıcı bir durum yaratıyor. Fakat oyunu dondurup daha yakından görmeyi arzu ettiğiniz alana zoom yaparak bu sorundan kurtulabilirsiniz. Oyunu dondurma özelliği sayesinde bir bölümün henüz en başında elinizde kullanılmaya hazır özellikleri ve bölümün ayrıntılarını görüp, yeterince düşündükten ve plan yaptıktan sonra işinize koyulabilirsiniz. Sonuçta bu oyun sizin hızlı mouse kullanmanıza değil, zekanızı kullanma yeteneklerinize hitabediyor (*Starcraft* hayranları diğer incelemeye geçebilirler).

Yaklaşık on yıllık bir geçmişe sahip olan *Lemmings* şu anda bu oyunu oynayacak




**Bazen ulaşmanız gereken yer çok yüksek olabilir. Böyle durumlarda lemminglerinizin merdiven yapma konusundaki dehalarına şahit olacaksınız.**



İşte oyunun en güzel özelliklerinden biri; bölüm ağacı. Şimdi karar zamanı... Hangi yolu seçeceksiniz?

olan oyuncuların pek çoğuna zaten yabancı değil. *Lemmings* mantığı ve temel özellikler genelde biliniyor. Ama bu konuda ne kadar usta olursanız olun yaklaşık ilk 10 –15 bölüm boyunca çok basit fakat zaman alan bölümlerle uğraşmak zorunda kalacaksınız. Aslında bu bölümlerin amacı yeni başlayanlara lemminglerin neyi nasıl yapabileceklerini göstermek. Pek çok oyuncunun zaten bunları bildiğini varsaydığımız taktirde bu bahsettiğimiz ilk bölümler epey sıkıcı olarak nitelendirilebilirler. Bu bölümlerin, tabiki geri kalan oyuncular için gerekli olduğunu kabul ediyoruz ama bir tutorial bölümü çok daha kullanışlı olurdu doğrusu.

Grafikleri açısından yakından baktığımızda gözleri yormayan ve kolay kontrol edilebilir görselliği oyunun önemli başarılarından birini oluşturuyor olduğunu görüyoruz. Grafik tasarımcıları yeteneklerini ortaya koymak ya da oyunu daha da süslemek için pek çok renkli görsel efekti baştan savma bir şekilde oyuna eklememişler. Bunun yerine basit ama şirin grafikleri tercih etmişler. Bu sayede hem aşırı süslü grafiklerden rahatsızlık duymuyorsunuz hem de grafikler oyunu ağırlaştırmıyor. Yaklaşık yüz lemming'in bulunduğu karmaşık bir bölümde kulenin istediğiniz kısmını görebilemek için çevirmek hemen hemen hiç bir sorun çıkartmıyor. Bu açıdan oyunlarını ağır grafiklerle dolduran tasarımcılara ders olabilecek nitelikte bir oyun *Lemmings Revolution*.

Kuşlar, ateşler ve şelaleler gibi bazı eklemeler de oyuna başarıyla adapte edilmiş. Önceki *Lemmings*'lerde görmeye alışık olmadığımız bu ufak tefek eklemelerin en iyi yanlarından biri de oyunun alışılmış orjinal havasını bozmuyor olması. Grafiklerin diğer boyutları gibi bu eklemeler de bilinen ve sevilen *Lemmings* tarzının içinde yer alıyor. Oynanabilirliğin de fazla değişmeden kalmış olduğu gözönüne alındığında ortaya hem oynaması hem de izlemesi zevkli bir oyun çıkıyor.



Bu penguenler sizi yanıltmasın. Boks eldivenlerinin altında sert bir şey saklıyor gibi görünüyor.

Pek çok bulmaca oyununda bir bölümü tamamladığınızda sıradakine geçersiniz ve *oyun bu şekilde ilerler. Lemmings Revolution* bu noktada da bir yenilik getiriyor. Kullanılan ilerleme ağacı sayesinde bir bölümü bitirdikten sonra karşınıza devam edebileceğiniz yeni iki farklı seçenek çıkıyor. Bu açılan iki yeni yoldan birini seçerek yolunuza devam ediyorsunuz. Bu sayede oyunu bitirmenin pek çok farklı yolu açılmış oluyor. Bu özelliğin getirdiği iki önemli fayda var; oyuna yüksek bir oynanabilirlik seviyesi katıyor olması ve tek bir bölüm yüzünden oyunu bir kenara atmayı engelliyor olması. Eğer karşınıza çıkan iki yeni bölümde size zor geldiyse o zaman daha önceden açılmış olan, gerideki bir bölümden devam edip, daha ileriye gidebilmek için iki yeni seçenek elde edebiliyorsunuz.

Pek çok kez kendimi açılmış her yeni bölümü oynamaya çalışırken buldum. Sonuçta bu oyun bir an önce bitirmek isteyeceğiniz oyunlardan biri değil. Tam anlamıyla oyunun tadını çıkartamak isteyenler, zekice hazırlanmış olan her bölümü teker teker oynamak isteyeceklerdir.

*Lemmings Revolution*'la ilgili söylemeden geçmememiz gereken bir nokta daha var; bazen gerçekten canınızı sıkabilir! İlk bakışta kulağa biraz sert bir yaklaşımmış gibi gelebilir ama inanın bize, bu oyunu oynadığımız süre boyunca editörlerimizden bazılarının gerçekten canları çok sıkıldı. *Lemmings Revolution* ilk bölümleri geride bıraktıktan sonra asla arkanıza yaslanıp eğlenceli animasyonları izlemek için size fırsat bırakmıyor. Sürekli bir tuzağa doğru ilerleyen lemmingleri kurtarmak ya da bölümü geçmek için kalan son saniyelerde hala ters tarafa ilerlemekte olan bir lemming konusunda ne yapacağınızı düşünmek zorundasınız.

Pek çok defa bir bölümün başlangıcında alanı ve elinizdeki özellikleri gördüğünüzde "Bu imkansız" diye düşüneceksiniz (aynı bazı *PC Gamer* editörleri gibi). Bu zorlu bulmacalarla dolu olan oyun gerçekten de bu anlamda canınızı sıkabilir. Fakat bu tarz oyunların meraklıları için sanırım bu güzel bir haber. Eğer bütün haftanın yorgunluğu atmayı düşündüğünüz bir pazar günü, elinizde soğuk içeceğinizle saatlerce aynı ekrana kaşlarınızı çatmış bir şekilde bakarak geçirmekten size iyi bir fikirmiş gibi gelmiyorsa bu oyundan hoşlanmayabilirsiniz. Ama eğer beyninizi oldukça zorlayacak olan bir bölümle karşılaştığınızda gözleriniz parlıyorsa *Lemmings Revolution* sizin oyununuz demektir.

Sürükleyici oynanabilirği ve bu işin ustalarını bile zorlayabilecek yaklaşık 100 yeni bölümüyle *Lemmings Revolution* bir efsaneyi geri getiriyor. Her ne kadar oyun editörlerimizin seçimini hak edememiş olsa da, bulmaca türü ile ilgilenen oyuncuların ilgisini fazlasıyla çekeceğine inanıyoruz.

## SON KARAR

**ARTILAR:** Başarılı zoom, dondurma ve bölüm ağacı özellikleri.

**EKSİLER:** USB mouse ile sorun çıkartabiliyor; zorlu bölümlere ulaşmanın çok zaman alıyor.

**SONUÇ:** Çok başarılı bir oyun. Bulmaca meraklılarının uzun zamandır bekledikleri oyun bu.

PC GAMER TÜRKİYE
iyi
**78%**

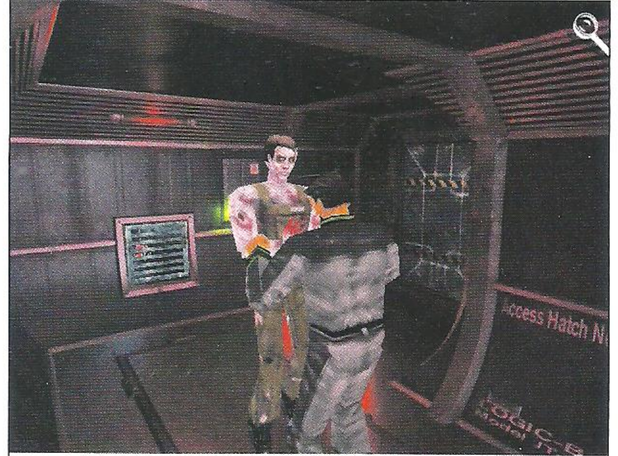
| | | | |
|---|---|---|---|
| TÜRÜ | Aksiyon/Adventure | GEREKENLER P II 266, 32MB RAM, 450MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart | |
| ÜRETİCİ | Talonsoft | ÖNERİLEN P II 400, 64MB RAM, SoundBlaster Live! | |
| YAYINCI | Take 2 Interactive | MAKSİMUM OYUNCU 1 | |

# Martian Gothic: Unification

**Bilinmeyen, insanda hem korku hem de merak uyandırır. Mars teması bir kez daha kurcalanıyor...**

Bilmiyorum, kaçınız güzel Türkçe'mize 'Ufuk Faciası' diye çevrilen Event Horizon filmini seyretmiştir? Gördüğüm en sapkın uzay temalı gerilim filmlerinden bir tanesiydi. Farklı karakteristik özelliklere sahip elemanlardan oluşmuş bir mürettebat, kayıp bir gemiyi bulabilmek için uzayın derinliklerine dalar, boyut falan değiştirir ve hatta kafayı bile yer. Adamlar her zamanki kaotik hikayelerden birini görsel efekt sosuyla servis etmiş ve biz de afiyetle yemiştik. Böylesine ürpertici bir film izledikten sonra insan ister istemez aynı konsepte sahip bir adventure oyununda klavyenin başına geçmek istiyor.

*Martian Gothic*'e ilk kez Internet'te rastladığım zaman 'tam ağzıma layık' diyerek oyunun bir an önce elime ulaşması için sabırsızlanmaya başlamıştım. Ama oyunu yükleyip biraz takıldıktan sonra 'üzüntü ve muz kabuğu' moduna geçtim; bütün heyecanım bir anda kayboluvermişti. Başlangıç olarak *Martian Gothic* için *'Resident Evil* Mars'ta' diyebiliriz. Ama sakın yanlış anlaşılmasın; oyunun *Resident Evil* veya *System Shock* ile bir alakası yok. Yani onların yakaladığı atmosferin yanına bile yaklaşamaz. Sadece türdeş olduklarından dolayı aralarında bir yakınlaşma söz konusu.



Sanırım kapıya ulaşmanın başka bir yolunu bulmalısınız.

Oyunda üç kişilik bir ekibi kontrol ediyorsunuz. Mars'a geliş nedeniniz Vita 1 üssündeki muammayı çözmek ve oradakilerin başına neler geldiğini öğrenmek. Geminiz Mars'ın kızıl yüzeyine zorunlu bir iniş yapıyor ve sonra herbiriniz bu ölüm sessizliğine bürünmüş üsse ayrı bir hava kapağından giriyorsunuz. Böyle ayrı gayrı olmanızın sebebi ise elinize ulaşan son mesajın şöyle demesi"Yalnız kalın. Canlı kalın." Garip bir mesaj olmasına rağmen daha ortada neler döndüğünü kestiremediğiniz için talimata uyuyorsunuz. Yani hem ayrı kalmalı hem de beraber çalışmalısınız.

*Martian Gothic* de abilerinin izinden giderek önceden belirlenmiş kamera açılarını kullanıyor. Yani bir odada bulunduğunuz yere göre kamera açısı değişkenlik gösteriyor. Merak etmeyin, oyun bu konuda gayet geniş bir yelpazeye sahip; hareketleriniz kısıtlanmıyor veya birtakım olaylar görüş alanınızın dışında kalmıyor.

Her karakter üssün farklı bir noktasından oyun başlıyor. Oyun boyunca istediğiniz karaktere geçmeniz için 'tab' tuşuna basmanız yeterli. Karakterlerin herbirinin ayrı görevleri yok. Yani biri işini görürken diğerleri sap durumuna düşmüyor. Her karakterden yapabileceği önceden belirlenmiş birtakım şeyler var; her karakter belli bir noktadan sonra sadece diğer iki karakterden birinin üssün başka bir yerindeki bilgisayarı kullanarak açabileceği kilitli bir kapı ile karşılaşıyor. Sorunu çözmek için öncelikle karakter değiştirip bilgisayarı bulmalısınız. Anlayacağınız, tam anlamıyla bir takım çalışması yapmanız gerekiyor.

Oyunun tadı kaçmasın diye hikayeye pek dalmak istemiyorum. Ama sanırım şunu söylemem gerek: *Martian Gothic* sözde bir korku adventure olmasına rağmen, sizi (bir *Alone in the Dark*'da olduğu gibi) yerinizden hoplatacak sahnelerin sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Evet, zombilerin veya ne haltsalar onların sizi şaşırttıkları anlar var ama dedim ya bu sahneler kalbinize adrenalin pompalayacak kadar etkili değil. Oyundaki bulmacalar genelde a nesnesini b nesnesi ile kullanma ve kapıları açabilmek için gereken çeşitli renklerdeki geçiş kartla-



İşte üsse kapağı attık, bakalım şimdi ne yapacağız?


Siz onun öyle ölü gibi durduğuna bakmayın...

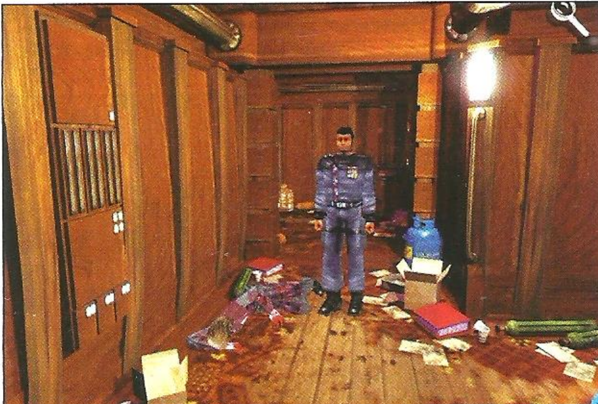
rını bulma üssüne kurulu ki bütün bunlar beyin jimnastiği yapmak adına ısınma turlarından öteye geçemez. Eminim birçok adventure oyuncusu bulmacaları fazla kolay bulurken aksiyon sahnelerinden yaka silkecektir. Birçok odanın ağzına kadar çeşitli objelerle dolu olmasına rağmen bunların çok azıyla ilişki kurabilmeniz oyunu biraz çizgisel kılmış.

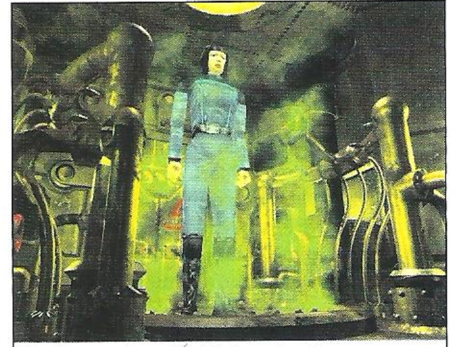
Ayrıca bazı yerler var ki bunlar birer gerilim sahnesi olmaktan çok bir güzel sinirlerinizi bozuyor. Örneğin, oyunun başında bir odada zombinin biriyle sıkışıp kaldım. Her kapıya yönelişimde zombi beni yakalıyor ve geri çekerek boğazıma yapışıyordu. Kapıyı açabilmiş olsam bile ben zombiden kurtulana kadar kapı kapanıyordu. Bu durum ben nalları dikene kadar devam etti. Birkaç tekrardan sonra kapının tam karşısında dikilmenin çıkış şansımı artırdığını farkettim ve kendimi yaka paça dışarıya atabildim. Neyse ki adam beni takip etmedi. Yapay zeka anlamında zombilerin performansı pek de parlak değil. Genellikle kapalı bir kapı onları durdurmak için yeterli. Zaten hepsinin volta attığı belli bir güzergah var, onun dışına pek çıkmıyorlar.

Şimdi herhalde "Zombiler de nereden çıktı?" diyorsunuzdur. Oyunun başında üssü araştırırken birtakım cesetlerle karşılaşacaksınız. Bir süre sonra *System Shock*'daki hayaletleri andıran bu soğuk nevalelerden biri, arkanızı döndüğünüz anda üzerinize çullanınca o kadar da 'ölü' olmadıklarını anlayacaksınız. Mars'ın oluşumu kadar eski bir şey onları bu hale getirmiş, belki de bir tür lanet veya virüs. İşte bunu bulmak size kalıyor. Şu an oyunun ortalarında olduğum için pek tüyo veremeyeceğim ama başlangıçta üsse girebilmek için maruz kaldığınız gaz olayından bir hayli şüphelendim. Aynı numara *Return of the Living Dead* filminde de kullanılmıştı. Yanlış hatırlamıyorsam nükleer deneyler yapan bir santralde gaz sızıntısı meydana geliyor ve bu kaçak da santrale komşu mezarlıktaki merhumları ebedi uykularından kaldırıveriyordu.

Oyunun sadece 640x480 çözünürlüğünde çalışmasından hem PC hem de Playstation için aynı anda tasarlandığını anlayabiliriz. Oyunun grafikleri PC teknolojisinin limitlerini zorlamaktan çok uzak. 3D hızlandırıcı kart kullanan bir oyun için ana karakterlerin görüntüsü ve hareketleri çok zayıf kalmış, özellikler bu tür bir oyun için. Tabii eğer bir başyapıt beklemiyorsanız, düş kırıklığına da uğramayacaksınızdır. Oyun biraz karanlık ama bu bilinçli olarak yapılmış. Zaman zaman atmosfer sayesinde çok iyi bir mod yakalayabiliyor ve böylece Vita üssündeki personelin başına ne geldiğini bulabilmek için daha iyi konsantre oluyorsunuz.

Oyundaki sesler gayet başarılı. Tekst olayına oldukça ağırlık verilmiş ki bu bir aksiyon-adventure oyunu için önemli bir artı puan (replikleri ünlü bilimkurgu yazarı Stephen Marley yazmış). Karakterler senaryoyu daha iyi kavrayabilmeniz ve daha rahat havaya girebilmeniz için ağızlarındaki bütün baklaları çıkarıyor. Müzikler de hiç fena değil. İçinde bulunduğunuz duruma göre tempo hızlanıyor veya yavaşlıyor (aslında garipleşiyor demek daha doğru olur). Biraz oyunun kendisinden dolayı olsa da müzikler bana *Event Horizon*'ın soundtrack'ini hatırlattı.


Odalarda birçok obje olmasına rağmen genellikle sadece birkaç tanesiyle işiniz oluyor.


Ben bu gaz olayından hiç haz etmedim...

*Martian Gothic* birçok oyun türünden bir şeyler içerse de hiçbirinde rüştünü tam olarak ispatlayabilmiş bir oyun değil; adventure özelliği çok yeterli olmadığı gibi aksiyon anlamında da oyuncuyu sınırlıyor. Zaman zaman atmosferin beni oldukça etkilediğini ve kameraların güzel yerleştirildiğini söyleyebilirim ama oyunun vaat ettiği gerilimi aramak maalesef boşuna bir çaba olur.

**SON KARAR**

**ARTILAR:** Güzel arka planlar; sağlam atmosfer ve müzik; sürükleyici tekst.

**EKSİLER:** Kötü karakter grafikleri; gerilim anlamında zayıf; basit bulmacalar.

**SONUÇ:** *Alone in the Dark 4* çıkana kadar rahatlıkla takılabileceğiniz bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE **65%**
VASATIN ÜSTÜ

| | | | |
|---|---|---|---|
| TÜRÜ | Aksiyon/Adventure | GEREKENLER | P II 233, 64MB RAM, 500MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart |
| ÜRETİCİ | Shiny Entertainment | ÖNERİLEN | P II 350, 128MB RAM, 12MB 3D hızlandırıcı veya daha iyisi |
| YAYINCI | Interplay | MAKSİMUM OYUNCU | 1 |

# Messiah

**Eğer bu oyunda İsa'nın yeryüzüne ineceğini sanıyorsanız, düş kırıklığına uğrayacaksınız. Yine de Messiah oldukça iyi.**

Herhalde en az bazı ana dinlere inananların kurtarıcılarını bekledikleri kadar oyuncular *Interplay'in Messiah*'ını beklemiştir. Üç yıllık bir gelişim sürecinden sonra *Messiah*'ın piyasada bir bomba etkisi yaratacağını veya oyun dünyasında yeni bir dönem başlatacağını düşünebilirsiniz.

Ama ne hikmettir ki *Messiah* oldukça ortalama bir oyun tadında karşımıza çıkıyor.

Uzak bir gelecekte kurulmuş olan *Messiah*'ın dünyasında prototip bir totaliter rejim geçerlidir; teknolojinin kral olduğu ve köle gibi kullanmak için insanların istem dışı hareket eden yaratıklara dönüştürüldüğü bir dünya. Bu karanlık dünyanın hakimi, 'Büyük Birader'in siberpunk bir versiyonu olan Father Prime'dan başkası değil; ağzından çıkan her laf kanun yerine geçiyor. Tabii kanalizasyon kanallarında yaşayan ve polisle kanlı bir çatışma içinde olan yamyam Chot'ların bu kanunları umursadığı söylenemez. Bir şey daha; bilim adamları Cehennem'e bir kapı açmış, Şeytan'ı bu kapıdan geçmesi için kandırmış ve bu sayede onu yakalayıp incelemek ve sorgulamak için hapsetmiştir. Evet, doğru duydunuz; insanlık Şeytan'ın ta kendisine kelepçe takıyor!



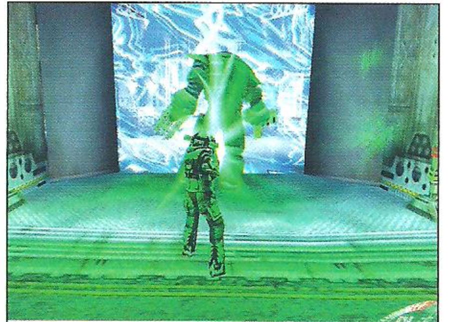
Alev silahınızla birkaç fısfıs yaparak düşmanlarınızı ateşli bir şekilde oynatabilirsiniz, yine de yanlarına fazla yaklaşmamanız tavsiye edilir!

Herhalde dikkatinizi çekmek için bu kadarı yeterli olmuştur. Durum böyle olunca Father Prime'ın kölelerinin neyin peşinde olduğunu öğrenmek için Bob adında şirin mi şirin bir melek dünyaya geliyor. Bir çocuk bezi reklamı için koro sınavını apar topar terk etmişe benzeyen Bob dünyaya indiği andan itibaren tamamıyla bir ölümlü olmuştur. Birkaç kurşun veya oturaklı birkaç yumruk işini bitirmek için yeterli; Cennet'e dönmeyi unutabilir. Neyse ki Bob'un bir çift hüneri var; belli bir süre uçabilme yetisi (sırtındaki şu küçük şirin kanatlar sağolsun) ve karşılaştığı herhangi canlı bir yaratığın bedenine girebilme gücü. Tek yapması gereken şey hızlı bir başlangıç yapıp birinin vücuduna kapağı atmak. Bu olay gerçekten iyi düşünülmüş, çünkü polisler Bob'u gördükleri an ona ateş edecektir; ve ayrıca Bob'u herhangi birinin vücuduna girerken gördükleri zaman o karaktere de ateş edeceklerdir.

*Messiah*'ın başka sağlam özelliklerini olmasına rağmen (olağanüstü detaylı grafikler, geniş bir silah yelpazesi ve deneyim sahibi düşmanlara karşı savaşmak için birçok fırsat) oyunun tamamının üzerine kurulduğu temel karakterlerin bedenlerini ele geçirebilme yeteneğinden başka bir şey değil. Oynadıkça daha fazla numara öğreniyorsunuz. Örneğin bedenler arasında hızlı geçişler ya-



Eğer açık alanda Chot'larla polislerin arasında kalırsanız, genellikle ikisinin de dikkati (ve silahları) size yönelecektir.



Maser'ın etrafa yeşil renkte dalgalar saçan elektroşok silahı ateş gücü bakımından oldukça etkili.

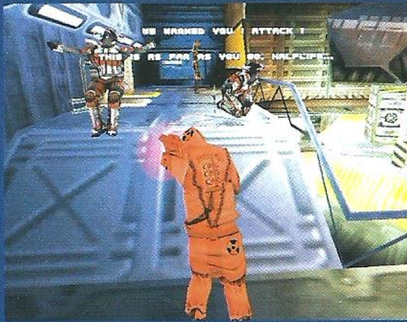


Roket hızıyla giden zıpkın hedefine saplandıktan sonra onu en yakındaki objeye mıhlıyor.

## CAN BEDENDEN ÇIKMAYINCA!



Bob küçük bir çocuk ama Faktur'un yeni alanlarına ulaşmak için geçmek zorunda olduğunuz birtakım havalandırma kanalları ve tünellere girebilecek kadar küçük değil. İşte size bir tavsiye; eğer etrafta koşuşan fareler görürseniz, birini ele geçirmeye bakın. Böylece hem yolunuzu bulabilir (oyunun sonlarına doğru olan bu bölümde olduğu gibi) hem de düşmanlar sizi farketmeden ortalıkta dolaşabilirsiniz.



Sadece radyasyon işçileri radyoaktif bataryaları taşıyabiliyor. Öyleyse bu adamlardan birinin içine dalın ve şu başbelası polislerin işini bitirmek için onlara ölümcül dozajlarda radyasyon verin. Elinizde bir silahla ortama girmekten çok daha etkili bir yöntem çünkü sizden şüphelenmeleri için hiçbir neden yok. Ayrıca bu sayede *Half-Life*'ın da bir güzel kulaklarını çınlatıyorsunuz.



Gelelim basınç levhalarına, onlarsız bir aksiyon-adventure düşünebiliyor musunuz? Askeri bölgedeki birtakım kapıları aktif hale geçirecek kadar ağır olan tek şey zırhlı suaygırları. Neyse ki Bob bu genetik mühendisliği harikası devlerin zırhını geçip içindeki hayvanın bedenini ele geçirebiliyor.



Bir komutanın bedenini ele geçirmelisiniz ama onlar meşgul. Oraya ulaşabilmek için altınızdaki bezi bir tangayla değiştirmeniz ve kulübün dans yarışmasını kazanmak için bir güzel çalkalamanız gerekiyor.

parak koca bir polis birliğinin kendi kendini yok etmesini sağlayabilir ve "intihar" metodunda ustalaşarak terkettiğiniz bedenin size ateş açmamasını garantileyebilirsiniz. Başka iyi bir numara da bir köprüden veya yüksek bir yerden atlayıp ev sahibi bedenin bacaklarını kırarak sizi takip edememesini sağlamak; o yere çakılmadan önce siz mutlu bir şekilde uçarak uzaklaşabilirsiniz.

Oyundaki bulmacaların çoğunun çözümü doğru zamanda doğru karaktere sahip olmaktan geçiyor. Bazıları yasak bölgelere girmenizi sağlarken diğerleri küçük Bob için fazla karmaşık olan mekanizmaları çözmenize yardımcı olacak.

Bütün bunlar iyi bir oynanabilirlik ama büyük çelişkiler ortaya çıkarıyor. Kılavuza göre ev sahibi bedenin davranış biçimine göre hareket etmelisiniz (yani zil çaldığında diğer öğrencilerin peşinden yemeğe gitmek gibi bir şey) ama böyle bir oynayış tarzı sizi hedefinizden uzaklaştıracaktır. Oyun tasarımındaki embesilliklerden biri de düşman silahlarının cephanesinin hiç bitmemesi (düşmanların bıraktığı bütün silahlar az önce kullanılmış olsa bile siz aldığınız zaman ağzına kadar dolu oluyor) ama siz kullanırken cephaneniz normal bir şekilde tükeniyor.

Çok sağlam silahlar olmasına rağmen yüzde 90 bunlardan sadece ikisini veya üçünü kullanmak durumunda kalacaksınız. Bazen çok sinir bozucu durumlarla karşılaşabiliyorsunuz. Örneğin, Bob'u beden geçişi yaparken görmeyen karakterler onun kimin içinde olduğunu bilebiliyor (bakınız Old Town'un girişini bekleyen Chot). Ve her farklı karakterin türdeşleriyle aynı şeyleri defalarca mırıldanması gerçekten insanı yıpratıyor. Sonuçta hepsi birer emir kulu ama papağan kesilmenin de bir sınırı olmalı.



Yüksek bir yerden atlayın ve "ev sahibiniz" ölüme doğru bir dalış yaparken bedenini terkediverin.

Ayrıca birtakım usandırıcı platform sahnelerine de dayanmak zorunda kalacaksınız. Bunlar sanki oyunu uzatmak için eklenmiş izlenimi veriyor.

*Messiah* oyun dünyasının kurtarıcısı olmayabilir ve hatta tek sıkımlık olduğunu bile söyleyebiliriz; ama en azından biraz takılmak için oldukça eğlenceli bir oyun. Eğer altı bezli bir bebeğin Karanlıklar Prensi'ni yenişini görmek sizi pek ilgilendirmiyorsa tatmin olabileceğiniz pek fazla bir şey kalmamış demektir (en azından sanal dünyada).

### SON KARAR

**ARTILAR:** Olağanüstü grafikler; insanların bedenlerine sahip olma olayı çok sağlam ve eğlenceli.

**EKSİLER:** Tempoyu yavaşlatan platform sahneleri; usandırıcı yapay zeka; zayıf final.

**SONUÇ:** Oyunun sonlarından başlangıçdaki kadar heyecan duymayacaksınız, yine de zevkli bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE İyi **77%**

# İÇİNDEKİLER

## Ekran Kartı savaşı başlıyor! (bir kez daha)

Tam artık herşey yoluna girdi, yeni bir ekran kartı almanın tam zamanı diye düşünürken işler bir kez daha karıştı. Hem 3dfx hem de NVIDIA yeni kartlarını piyasaya sürdüler ve ortalığı bir kez daha karıştırdılar. Bu karışıklığa çok yakın bir zamanda ATI'nin de katılacağını ve herşeyin daha da karmaşık bir hal alacağını tahmin etmekse hiç de zor değil.

Böyle bir ortamda karşımızda müthiş teknoloji harikaları göreceğimizi tahmin etmek içinse çok da fazla düşünmeye gerek yok herhalde. Ancak asıl zor olan, bu yeni ürünlerden hangilerini tercih edeceğimize kesin olarak karar verebilmek. Biz de kararınızda yardımcı olabilmek için NVIDIA ve 3dfx'in beta kartlarını ele geçirdik ve sizler için en ince ayrıntılarına kadar inceledik. Hangi markaya karşı sempati duyarsanız duyun, bu ön incelememizi mutlaka gözden geçirmelisiniz. Böylece alacağınız yeni karttan ne beklemeniz gerektiğini veya ne beklememeniz gerektiğini daha net bir şekilde anlayacaksınız.

Bu arada incelemelerimiz de tüm hızıyla devam ediyor. En çok dikkatinizi çekeceğine inandığımız ürün ise, hiç kuşkusuz Diamond/S3'ün efsanevi ses kartı Monster Sound MX 300'ün yeni ve geliştirilmiş versiyonu olan Monster Sound MX 400. Yıllardır Creative'i bugünlere getiren Sound Blaster Live!'ın en büyük rakibi olan MX 300'ün yeni versiyonu da, acaba eski modeli kadar başarılı bir ürün mü? Bu sorunun cevabı bizleri olduğu kadar Creative'i de çok yakından ilgilendiriyor. Çünkü Creative giderek daha da güçlendirdiği SB Live! serisi ile rahat bir nefes almak istiyor ve bu yolda karşısında güçlü bir rakip bulmaktan hiç de memnun olmayacağına eminiz. Kim bilir... Belki de ekran kartı savaşından sonra bu kez da bizleri ses kartı savaşları bekliyor olabilir...

PC GAMER TÜRKİYE




NVidia ve 3dfx savaşı bir kez daha başlamak üzere. Her iki üretici firma da yeni grafik işlemcileriyle piyasadaki yerlerini sağlamlaştırmak için büyük çaba harcıyor. Referans kartlarını test ettik ve sizleri bekleyen büyük sürprizleri gün ışığına çıkarttık.

## İNCELEMELER



### Donanım nasıl değerlendirildi?

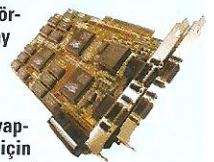
Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

### PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.




### TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR



Teknik editörlerimiz bu ay yine sizlerden gelen mektup ve mailleri cevaplayabilmek için canlarını dişlerine taktılar. Eğer donanım konusunda sorununuz vasa bize danışabileceğinizi unutmayın.

Rıhtım Caddesi Başçavuş Sokak
Yazıcıoğlu İş Hanı 2/4 Kat: 5 No.: 78
Kadıköy - İSTANBUL

# EGEMEN

BİLGİSAYAR ve TÜKETİM MALZEMELERİ PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

TEL : (0216) 414 17 10 - 330 83 79
: (0216) 330 19 18 - 330 83 78
FAX : (0216) 449 02 93



**DEĞİŞİMİ SEÇ** İŞ DÜNYAMIZDA BAŞARI VE KALICILIK, PAYLAŞMANIN YOLUNDAN GEÇER. ÇAĞI YAKALAMAK İÇİN, ÇAĞIN İÇİNDE BULUNALIM...! EGEMEN 'DE BULUŞALIM...!

| ANAKARTLAR | $ |
|---|---|
| İ810 SOCKET ATX | 69 |
| MATSONIC SLOT SOCKET | 69 |
| GIGABITE 2000 P III BX DUAL BIOS | 98 |
| GIGABITE BX 2000 PLUS DUAL B | 110 |
| ASUS P III BF ATX 133 MHZ | 127 |
| ASUS P III C2000 ATX 133 MHZ | 145 |
| ABIT BE6-2 ATX 133 MHZ | 129 |
| **İŞLEMCİLER** | |
| INTEL PII CEL. 500 CPU SOCKET | 108 |
| INTEL PII CEL. 533 CPU SOCKET | 114 |
| INTEL PIII 500 CPU | 195 |
| INTEL PIII 550 CPU | 240 |
| INTEL PIII 600 CPU | 280 |
| INTEL PIII 700 CPU | 295 |
| **RAM MODÜLLER** | |
| 32 MB 168 PIN S-DRAM 100 MHZ | 35 |
| 64 MB 168 PIN S-DRAM 100MHZ | 59 |
| 128 MB 168 PIN S-DRAM 100 MHZ | 108 |
| 128 MB 168 PIN CENTURY 133 MHZ | 130 |
| **HARD DİSKLER** | |
| 4.3 GB QUANTUM HDD UDMA | 71 |
| 10.2 GB QUANTUM HDD UDMA | 90 |
| 15 GB QUANTUM HDD UDMA | 110 |
| 26 GB QUANTUM HDD UDMA | 194 |

| FAX MODEMLER | $ |
|---|---|
| 56.000 K MOTOROLA INT.PCI V90 | 16 |
| 56.000 K ROCKWELL INT. AZTEC PCI V90 | 23 |
| 56.000 K ROCKWELL INT. PCI V90 | 18 |
| 56.000 K U.S.ROBOTICS INT. PCI V90 | 37 |
| 56.000 K PCI APACHE | 41 |
| 56.000 K U.S.ROBOTICS EXT. | 78 |
| 56.000 K USB AZTEC ROC EXT. | 54 |
| 56.000 K PCI DIAMOND EXT. | 65 |
| **CD-ROM** | |
| 48X SONY CD DRIVER | 40 |
| 48X PHILIPS CD DRIVER | 45 |
| 48X GOLDSTAR CD DRIVER | 46 |
| 48X SAMSUNG CD DRIVER | 34 |
| 52X CREATIVE INFRA CD DRIVER | 43 |
| **CD-RW** | |
| YAMAHA 8x4x24 CD-RW IDE | 197 |
| RICO 4X6X24 CD-RW IDE | 167 |
| RICO 4X8X32 CD-RW IDE | 215 |
| SONY 4X10X32 CD-RW IDE | 265 |
| **DVD** | |
| PIONEER DVD 10X | 168 |
| AFREEY DVD 10X | 165 |
| TOSHIBA 8 X SCSI DVD + SCSI KARTI | 180 |

| MONİTÖRLER | $ |
|---|---|
| 15"0.28 HYUNDAI S 560 1024X768 | 135 |
| 15"0.28 HYUNDAI S 570 1280X1024 | 142 |
| 15"0.28 VESTEL MPR2 DIGITAL | 124 |
| 15"0.28 GOLDSTAR MPR2 DIGITAL | 135 |
| 15"0.28 BELINEA MPR2 1024X1280 | 128 |
| 15"0.28 PHILIPS 105 E 1024X768 | 145 |
| 15"0.28 SONY E 100 | 195 |
| 17"0.28 GOLDSTAR 775 N DIGITAL | 198 |
| 17"0.28 HYUNDAI 770 N DIGITAL | 225 |
| 17"0.28 KFC MPR2 DIGITAL | 215 |
| 17"0.27 BELINEA 1280X1024 | 225 |
| 17"0.27 SONY G 200 | 360 |
| 19"0.24 SONY G 400 | 670 |
| **SCANNER** | |
| HP 3200 C SCANJET | 99 |
| MUSTEK 6000 P | 52 |
| MUSTEK 1200 CP | 54 |
| **PRINTERLER** | |
| LEXMARK 3200 A4 INKJET 1200 DPI | 99 |
| LEXMARK COLORJET Z-11 | 76 |
| LEXMARK COLORJET Z-31 | 115 |
| HP APOLLO TEK KARTUŞ | 52 |
| HP 840 C INKJET 600 DPI + KABLO | 132 |
| P.SONIC KXP 1150 9 PIN 240 CPS 80 K. | 129 |
| OKI 3320 80 KOLON 9 PIN 380 CPS | 355 |

| ERKAN KARTLARI | $ |
|---|---|
| 4 MB AGP | 22 |
| 8 MB AGP | 29 |
| 16 MB TNTII | 52 |
| 32 MB VOODOO III 3000 | 110 |
| 32 MB TNTII PROMEDIA SIS 300TVO | 119 |
| 32 MB PROM G-FORCE 256 TV OUT | 185 |
| 32 MB TNTII EAGLE | 63 |
| 64 MB PROMEDIA SIS 300 TV OUT | 142 |
| **SES KARTLARI** | |
| 16 BIT SES KARTI | 10 |
| 64 BIT PCI AZTEC 288 SES KARTI | 28 |
| 128 BIT PCI SES KARTI CREATIVE | 22 |
| 64 BIT LIVEVALUE SBPCI SES KARTI | 52 |
| 64 BIT LIVEVALUE SBPCI PLATINUM | 185 |
| FM RADIO KARTI | 19 |
| **DİĞER MALZEMELER** | |
| Q TÜRKÇE KLAVYE | 6 |
| Q TÜRKÇE P/S 2 KLAVYE | 6 |
| 1.44 MB FLOPPY | 12 |
| PS/2 MOUSE | 2 |
| ATX KASA | 24 |
| 425VA POWERCOM KING UPS | 63 |
| 525VA POWERCOM KING UPS | 72 |
| 625VA POWERCOM KING UPS | 78 |
| PCI ETHERNET KARTI 10/100 | 14 |
| 8PORT HUB | 29 |

**DISKET, PRINTER ŞERİT, RUBON VE DİĞER TÜKETİM MALZEMELERİ 3000 ÇEŞİT MEVCUTTUR SİSTEM VE MALZEME TOPLU ALIMLARINIZ İÇİN LÜTFEN FİYAT SORUNUZ.**

## H A Z I R S İ S T E M L E R

### TAURUSI 630 $

INTEL PENTIUM 500 128 CACHE CEL.
INTEL 810 SOKET ANAKART
32 MB S-DRAM
15" 0.28 DIGITAL MONİTÖR
4.3 GB HARDDİSK
ATX KASA
1.44 MB 3.5" FLOPPY
TÜRKÇE Q WIN95 KLAVYE
4 MB EKRAN KARTI AGP
48 x CD-ROM
16 BIT KIT+MIC
120 WATT SPEAKER
WINDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİ DAHİL

### PICES 790 $

INTEL PENTIUM III 500 İŞLEMCİ
INTEL P II-PIII ANAKART
64 MB S-DRAM
15" 0.28 DIGITAL MONİTÖR
10.2 GB HARDDİSK
ATX KASA
1.44 MB 3.5" FLOPPY
TÜRKÇE Q WIN95 KLAVYE
16 MB TNTII EKRAN KARTI AGP
48 x CD-ROM + PS/2 MOUSE
16 BIT KIT+MIC+120 WATT SPEAKER
56 K FAX MODEM
WINDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİ DAHİL

### VIRGO 925 $

INTEL PENTIUM III 550 İŞLEMCİ
INTEL P II-PIII GIGABITE ANAKART
64 MB S-DRAM
15" 0.28 HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
10.2 GB HARDDİSK
ATX KASA + 56 K FAX MODEM
1.44 MB 3.5" FLOPPY
TÜRKÇE Q WIN95 KLAVYE
32 MB TNTII EKRAN KARTI AGP
48 x CD-ROM + PS/2 MOUSE
CREATIVE 128 BITT SES KARTI
240 WATT SPEAKER
WINDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİ DAHİL

### SCORPIO 1.195 $

INTEL PENTIUM III 700 İŞLEMCİ
INTEL P II-PIII ABIT BEII-6 ANAKART
64 MB S-DRAM
17" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
15 GB HARDDİSK
ATX KASA
56 K FAX MODEM APACHE
1.44 MB 3.5" FLOPPY
TÜRKÇE Q WIN98 KLAVYE MM
32 MB TNTII EKRAN KARTI AGP
52x CD-ROM CREATIVE + PS/2 MOUSE
CREATIVE 128 BITT SES KARTI
600 WATT SPEAKER
WINDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİ DAHİL

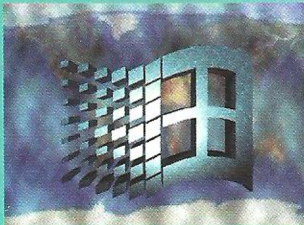
### AQUARIUS 1.300 $

INTEL PENTIUM III 550 İŞLEMCİ
GIGABITE BX2000 PLUS ANAKART
128 MB S-DRAM
17" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
15 GB HARDDİSK
ATX KASA + 1.44 MB 3.5" FLOPPY
FLY TV KARTI + FM
56 K FAX MODEM APACHE
TÜRKÇE Q WIN98 KLAVYE MM
32 MB TNTII EKRAN KARTI AGP TV OUT
52x CD-ROM CREATIVE + PS/2 MOUSE
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
600 WATT SPEAKER
WINDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİ DAHİL

### CAPRICORN 1.515 $

INTEL PENTIUM III 700 İŞLEMCİ
ASUS PIII Bx2000 ANAKART
128 MB S-DRAM + 15 GB HARDDİSK
17" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
ATX KASA + 1.44 MB 3.5" FLOPPY
AVERMEDIA KARTI + FM
56 K FAX MODEM APACHE
TÜRKÇE Q WIN98 KLAVYE MM
32 MB TNTII EKRAN KARTI AGP TV OUT
52x CD-ROM CREATIVE + PS/2 MOUSE
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
600 WATT SPEAKER
HP APOLLO ÇİFT KARTUŞ YAZICI
WINDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİ DAHİL

NOT: FİYATLARIMIZA KDV EKLENECEKTİR.



hp HEWLETT PACKARD
Panasonic
LEXMARK
Belinea
SONY
CREATIVE



# 3D Savaşları 2000 Yılında Yeniden Alevleniyor!

## NVIDIA ve 3dfx, yeni kartlarıyla oyunları bambaşka bir evrene sürükleyecek

3D ekran kartları piyasası, pek çok yönden oyun konsolu piyasasıyla büyük ve çok önemli benzerlikler içeriyor. Her iki piyasada da, iki dev marka arasında büyük bir liderlik savaşı yaşanıyor (PC'de NVIDIA ve 3dfx, konsolda da Sega ve Sony) ve bu savaşlarda da liderlik bayrağı zaman zaman firmaların mantıklı ya da mantıksız stratejilerine göre el değiştiriyor. Konsol dünyasında Sony, Sega ve Nintendo zaten uzun süredir ezeli bir rekabet içindeler. Fakat ilginç olan bu rekabetin "1 numara" olmak için olduğu kadar, "2 numara" olmak için bile aynı şiddette devam etmesi. Çünkü tüm oyuncular her zaman için "iki atlı" bir yarıştan yanalar.

PC 3D kartları piyasasındaki savaş ise son yıllarda şiddetini biraz olsun kaybetmişti; çünkü NVIDIA son zamanlardaki TNT fırtınası ile 3dfx'e oldukça ağır bir darbe vurdu. Bu darbe öyle şiddetliydi ki, 3D çılgınlığını başlatan firma olarak tarihe geçen 3dfx, liderliği uzun süre NVIDIA'ya kaptırmak zorunda kaldı.Tabii bu durumdan hiç de hoşnut olmadığını belirtmemize gerek yok herhalde.

Yeni çipsetlerin üretilmesi ve yeni kartların çıkarılması, firmalar tarafında yeni bir savaş, oyuncular tarafında ise yeni beklentiler ve yeni heyecanlar anlamına geliyordu. Hem NVIDIA hem de 3dfx, siz bu yazıyı okurken yeni kartlarını çıkarmış olacaklar. Eğer siz de bu iki muhteşem kart ile ilgili ayrıntılı incelemelerimizi okumak için sabredemeyecek olanlardan iseniz, bu sayfalardaki ilk izlenimlerimlerimize bir göz atarak bu iki canavarın neye benzediği hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz.

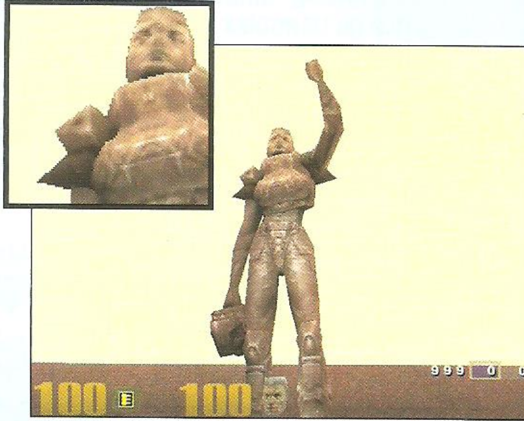
## GeForce2 GTS (referans kartı)

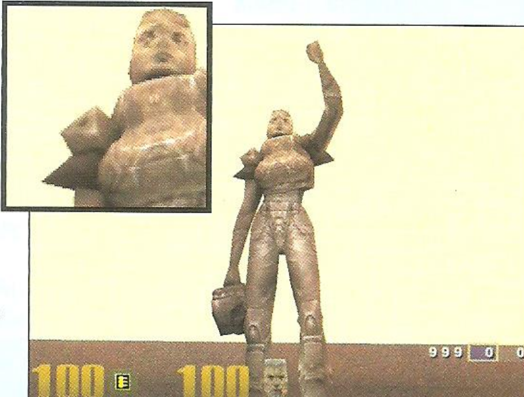
### PERFORMANS

200Mhz çekirdek saat hızı
32MB 166Mhz DDR RAM
1.6 Giga Texel Fill Rate
25 Milyon+ Üçgen/Saniye

### ANA ÖZELLİKLER

Piksel başına gölgeleme
Clock Cycle Başına 8 Texel
Donanım destekli Anti-Aliasing
DDR RAM
AGP 4X (geriye uyumlu)
32-bit Renk
32-bit Z-buffer/stencil
Büyük Doku Desteği (2,048 x 2,048'e kadar)
DirectX Doku Sıkıştırma
Tam DirectX ve OpenGL Desteği




GEFORCE2 GTS: Yukarıda gördüğünüz iki screenshot,FSAA kapalıyken (üstte) ve FSAA açıkken (altta) göreceğiniz farkları anlamanıza yardımcı olacak.

### BÜTÜN BUNLAR NE DEMEK?

NVIDIA genel olarak her yıl bir çipset çıkarır ve bu çipset bir anda "1 numara" olur. Aradan altı ay kadar bir süre geçer ve NVIDIA bu sefer de o çipseti küçültür ve hızını da arttırır (örneğin TNT'den TNT2'ye yapılan dönüşüm gibi). Fakat GeForce tamamen farklı bir olay. Asla yenilenmiş bir çip değil, GPU adlı yeni bir kavram ve pek çok da şaşırtıcı özelliğe sahip. İlk GeForce, 120Mhz'lik işlemciye ve 150Mhz'lik DDR/SDR hafızaya sahipti. Elimizdeki GeForce2 GTS ise 80Mhz'lik ekstra işlemci ve 16Mhz'lik ekstra hafıza hızına sahip. Bunların yanına bir de, saniyede 25 milyon üçgen çizebilme özelliğini de eklerseniz, elinizdeki kartın gerçek anlamda bir GPU (Graphics Processing Unit) olduğunu anlayabilirsiniz. Fakat yine de GeForce2 GTS'nin en büyük özelliği olarak yeni pixel shader'lar (piksel gölgeleyicileri) gösterilebilir. Bu özellik sayesinde oyunlardaki taş, metal, ahşap ve sıvı yüzeyler, şu an olduklarından çok daha gerçekçi olarak modellenebilecek.

3dfx'in çok övündüğü Full-Scene-Anti-Aliasing özelliğine benzer olarak, NVIDIA'da kendi tam ekran Anti-Aliasing özelliğini GTS içine entegre etmiş. Bu önemli özellik, şu an için hem Direct3D hem de OpenGL destekli her oyunda mükemmel olarak çalışıyor.

## Voodoo5 5500 AGP

### PERFORMANS

İki adet VSA-100 işlemci
166Mhz çekirdek saat hızı
64MB 166Mhz SDRAM
667 Mega Texel Fill Rate
11 Milyon Üçgen/Saniye

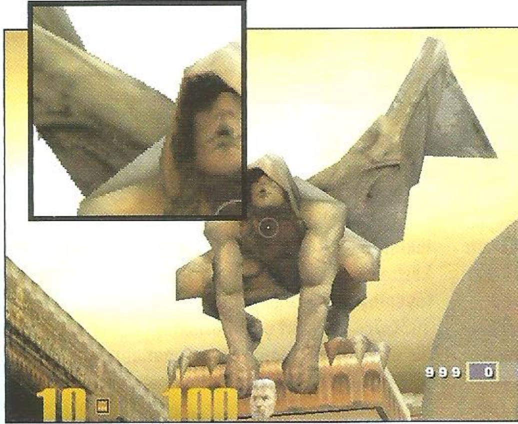
### ANA ÖZELLİKLER

Full-Scene Hardware-Anti-Aliasing
T-Buffer Motion Blur
T-Buffer Depth-of-Field Blur
T-Buffer Soft Shadows
T-Buffer Soft Reflections
AGP 4X (geriye uyumlu)
32-bit Renk
32-bit Z-buffer/stencil
Büyük Doku Desteği (2,048 x 2,048'e kadar)
FXT1 ve DirectX Doku Sıkıştırma
Tam Glide, DirectX ve OpenGL Desteği

### BÜTÜN BUNLAR NE DEMEK?

NVIDIA ve 3dfx her zaman için aynı nehir içinde farklı tipte kayıklarla yarıştılar. Bu zorlu ve çekişmeli yarıştan kimi zaman NVIDIA kimi zamansa 3dfx birinci olarak çıkmayı başardı. NVIDIA'ya göre oyunlardaki 3D grafiklerin geleceği, tamamen donanımsal T&L (transform ve ışıklandırma) özelliğinde gizli. 3dfx ise böylesi bir iddiaya, T-buffer'in sağladığı Full-Scene Hardware-Anti-Aliasing özelliği ile cevap vermeye çalışıyor. Durum böyleyken, şu an için elimizde olan hiç-

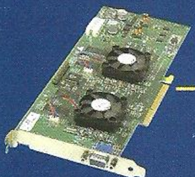
bir Voodoo4 ve Voodoo5 kartının üzerinde hardware T&L motoru bulunmuyor olması açıkçası bizi hiç şaşırtmadı. Ancak sahip olduğu Full-Scene Hardware-Anti-Aliasing özelliği sayesinde, 3D oyunlarda görmeye alıştığımız ve oyuncuların en fazla rahatsızlık duydukları durumlardan birisi olan "testere dişi" gibi duran yüzeyler büyük oranda düzeltiliyor. Böylece grafikler hem daha gerçekçi bir görünüm kazanıyor, hem de oyunlar daha eğlenceli bir hale gelmiş oluyor. Bu özelliğin faydasını hemen ilk bakışta görebilirsiniz. Size tavsiyemiz, her iki kartı da görmeden karar vermemeniz.





**VOODOO5:** Voodoo5 5500 bir değil, iki ayrı FSAA ayarına (2x ve 4x) sahip. Yukarıdaki screenshot'larda FSAA kapalıyken (solda) ve 4x FSAA açıkken (sağda) nelerle karşılaşacağınızı özetlemek için yeterli.

## Özellikler kimin umrunda. Biraz da rakamlara bakalım!

| | 3D MARK 2000¥ 800 x 600: 3D MARK | GAME 1† (fps) | GAME 2†† (fps) | FILL RATE* | 3D MARK 2000¥ 1,024 x 768: 3D MARK | GAME 1† (fps) | GAME 2†† (fps) | FILL RATE* | QUAKE III¥¥ 640 x 480 | 800 x 600 | 1,024 x 768 | 1,600 x 1,200 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  **GeForce2 GTS** referans kartı | 5,921 | LOW DETAIL 125.9<br>MID DETAIL 90.2<br>HIGH DETAIL 43.5 | LOW DETAIL 116.4<br>MID DETAIL 73.4<br>HIGH DETAIL 44.1 | 544.2 | 4,239 | LOW DETAIL 83.7<br>MID DETAIL 60.0<br>HIGH DETAIL 28.4 | LOW DETAIL 78.6<br>MID DETAIL 61.5<br>HIGH DETAIL 41.2 | 491.5 | AA KAPALI 110.5<br>AA AÇIK 47.5 | AA KAPALI 97.6<br>AA AÇIK 26.0 | AA KAPALI 68.3<br>AA AÇIK 15.6 | AA KAPALI 26.7<br>AA AÇIK Başarısız |
|  **Voodoo5 5500 AGP** beta kart, Anti-Aliasing kapalı | 3,771 | LOW DETAIL 77.4<br>MID DETAIL 50.3<br>HIGH DETAIL 19.1 | LOW DETAIL 90.0<br>MID DETAIL 49.5<br>HIGH DETAIL 28.0 | 382.9 | 3,250 | LOW DETAIL 67.6<br>MID DETAIL 46.3<br>HIGH DETAIL 19.1 | LOW DETAIL 63.5<br>MID DETAIL 46.2<br>HIGH DETAIL 28.1 | 418.3 | AA KAPALI 81.3<br>AA AÇIK --- | AA KAPALI 79.3<br>AA AÇIK --- | AA KAPALI 62.2<br>AA AÇIK --- | AA KAPALI 24.3<br>AA AÇIK --- |
| 2x (medium quality) Anti-Aliasing açık | 2,642 | LOW DETAIL 51.6<br>MID DETAIL 37.2<br>HIGH DETAIL 16.6 | LOW DETAIL 47.6<br>MID DETAIL 39.7<br>HIGH DETAIL 27.5 | 184.0 | 1,741 | LOW DETAIL 32.1<br>MID DETAIL 23.6<br>HIGH DETAIL 11.6 | LOW DETAIL 28.7<br>MID DETAIL 26.6<br>HIGH DETAIL 22.6 | 181.0 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK 69.5 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK 36.9 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK 30.9 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK 10.2 |
| 4x (high quality) Anti-Aliasing açık | 1,160 | LOW DETAIL 21.3<br>MID DETAIL 15.8<br>HIGH DETAIL 7.7 | LOW DETAIL 18.9<br>MID DETAIL 17.3<br>HIGH DETAIL 15.6 | 71.6 | 612 | LOW DETAIL 11.8<br>MID DETAIL 8.8<br>HIGH DETAIL 4.4 | LOW DETAIL 9.7<br>MID DETAIL 8.6<br>HIGH DETAIL 7.8 | 63.7 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK 37.2 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK 20.3 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK 10.9 | AA KAPALI ---<br>AA AÇIK Failed |

¥ 3D Mark 2000: Testler 32-bit renkte 24-bit Z-buffer ve triple buffering kullanılarak yapılmıştır.
¥¥ *Quake III*: Testler 32-bit renkte 32-bit kaplamalarla ve grafik efektleri maksimum ayarlanarak yapılmıştır.

† Game 1 uçuş simulasyonu demosudur
†† Game 2 advanture demosudur

* Fill rate rakamları multitexturing aktifken elde edilmiştir ve bu rakamlar kartların mimirisinde görülebilecek değişikliklerle farklılık gösterebilir.

## Tüm bu rakamlar ne demek ?

Bu testlerin sonuçları her ne kadar ürünlerin son halini yansıtmasa da en azından bir fikir sahibi olmanızı sağlayacaktır. Yani sizi bekleyen sürpriz ya da hayal kırıklıklarını şimdiden görebilmenize ve bunlara hazır olmanıza olanak tanıyacaktır. Voodoo 5'ler için DirectX (3D Mark 2000) ve OpenGL (Quake III) ortamında ve anti-aliasing açık/kapalı seçenekleri ile yapılmış test sonuçlarını yukarıdaki ayrıntılı tablomuzda bulabilirsiniz. Fakat GeForce 2 için yalnızca OpenGL testi sonuçlarını göreceksiniz. Bunun sebebini ise iki aşamada kısaca özetleyebiliriz:

1) OpenGL'de AA için yalnızca bir kutuya işaret koymanız gerekirken, D3D'de AA için bir ayar çubuğu bulunduğunu göreceksiniz. Bu yüzden gerçek performans ayarına karar verebilmek için sayısını hatırlamakta bile zorluk çektiğimiz bir çok test yapmak zorunda kaldık. Bu yüzden screenshot'larımızı ayar çubuğu en sonda iken aldık.

2) Bu kartta GeForce2 için bulunan D3D ve AA desteği biraz problemliydi. Ayrıca AA özelliği D3D ortamında zaman zaman kendi kendini kapattığı için testlerimizi yapmak imkansız hale gelmişti.

Durum böyle iken yeni ve iddialı Voodoo 5'lerin GeForce2 GTS'den çok GeForce'lara rakip olabileceği izlenimine kapıldık. Fakat Voodoo 5 6000 AGP ile işler bir hayli kızışacak gibi görünüyor. Yani sıkı bir savaşa daha hazır olun.




■ CREATIVE

# 3D Blaster GeForce2 GTS

**Creative, her zaman iddialı olduğu ekran kartı piyasasında emin adımlarla ilerliyor.**

**ÜRETİCİ FİRMA**
Creative
www.creative.com

**İTHALATÇI FİRMA**
Empa
(0212) 599 30 50
GenpaCom
(0212) 320 10 50
Multimedya
(0212) 216 45 68

**FİYATI**
Belli değil

## BENCH MARKLAR

**3D MARK 2000**
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3752 mark@640x480
Game1: 64,0fps; 45,7fps; 22,0fps
Game2: 115,0fps; 41,8fps; 24,3fps
3682 mark@1024x768
Game1: 63,2fps; 45,4fps; 22,1fps
Game2: 110,2fps; 41,6fps; 24,2fps

**QUAKE III: ARENA**
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 69,3fps
1024x768: 68,3fps
1600x1200: 47,7fps

16 bit renk:
800x600: 136,4fps
1024x768: 135,0fps
1600x1200: 90,9fps

**QUAKE II**
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 69,3fps
1024x768: 68,3fps
1600x1200: 47,7fps

32 bit renk:
800x600: 136,4fps
1024x768: 135,0fps
1600x1200: 90,9fps

Yaklaşık bir ay kadar önce nVidia'nın yeni grafik işlemcisi GeForce2 GTS'in hazır hale gelmesiyle birlikte, bu işlemciyi kullanan ekran kartları da büyük bir hızla raflardaki yerlerini almaya başladılar. Biz de geçen ay incelediğimiz Leadtek GeForce2 GTS'in ardından bu kez Creative 3D Blaster GeForce2 GTS'i sayfalarımıza konuk etmeye karar verdik. Ürettiği üst kalitedeki ürünlerle tanıdığımız Creative'in yeni kartı da, bu kalite çizgisini başarıyla sürdürüyor; hatta biraz daha ileri götürmeyi başarıyor. Üstelik bu kez yakından tanıdığınız bu kalite çizgisi, yeni nesil grafik işlemciler arasında en çok dikkat çekenlerden birisi olan GeForce2 GTS ile desteklenmiş.

3D Blaster GeForce2 GTS, bu işlemciyi taşıyan tüm kartlarda olduğu gibi 200MHz çekirdek hızı ve 330MHz bellek hızına sahip. 32MB yüksek performanslı DDRRAM ile desteklenen kart, bu sayede birkaç ay öncesine kadar çok yaygın olan SDRAM'li ekran kartlarına oranla çok daha yüksek bir performans sergilemeyi başarıyor. Çünkü DDRRAM, SDRAM'lere oranla çok daha hızlı ve bu hız özellikle yüksek çözünürlüklerde çok rahat bir şekilde hissedilebiliyor. Zaten yaptığımız testlerde de Creative 3D Blaster GeForce2 GTS bizi hem Direct3D hem de OpenGL performansı ile fazlasıyla büyülemeyi başardı.

Direct3D performansını ölçebilmek için kullandığımız 3D Mark 2000 testimizde kartın 640x480 çözünürlükte elde ettiği 3752Mark ve 1024x768 çözünürlükte elde ettiği 3682Mark, gerçekten de oldukça başarılı. 3D Mark 2000 programını bilenler, bu değerlerin ne demek olduğunu çok daha iyi anlayacaklardır. Program içerdiği müthiş 3D efektler ile bir 3D kartı en çok zorlayabileceğiniz yazılımlardan birisi ve Creative 3D Blaster GeForce2 GTS bu testimizden yüzünün akıyla çıkmayı başardı.

Ancak kartın asıl başarısı, OpenGL konusunda ortaya çıkıyor. Düşük çözünürlüklerde DDRRAM'li standart bir GeForce karttan çok da farklı bir performans segileyemeyen 3D Blaster GeForce2 GTS, 1024x768 ve üzeri çözünürlüklerde gerçek bir uzman olduğunu hemen ispatlamayı başardı. Quake III: Arena testimizde 1600x1200x16 çözünürlükte elde ettiğimiz 47,7fps ve 1600x12000x32 çözünürlükte elde ettiğimiz 27,0fps'lik kare oranı, zaten bu durumu ortaya koymak için son derece yeterli bir kanıt. Aynı şekilde Quake II testinde ortaya çıkan rakamlar da bir hayli büyüleyici. Zaten yandaki benchmark tablomuza bir göz atarsanız, ne demek istediğimizi rahatlıkla anlayacağınıza eminiz.

Biraz da kartın overclock performansından bahsedelim... 3D Blaster GeForce2 GTS, overclock konusunda da oldukça başarılı bir ürün. İlk olarak overclock işlemi için ekstra bir yazılıma ihtiyaç duymayacağınızı belirtmek istiyoruz. Çünkü Creative yetkilileri kullanıcıların bu işlemi direkt olarak sürücüler yardımıyla yapmalarına olanak sağlamış. Tek yapmanız gereken, ayarlardan bellek hızını istediğiniz hıza kadar yükseltmek. Biz de kart'ın bellek hızını 366MHz'e çıkarttıkve Quake III: Arena testinde 1600x1200x32 çözünürlükte 29,7fps gibi müthiş bir değer elde ettik. Bu değer, bir çok ekran kartı ile karşılaştırıldığında gerçekten de bir hayli başarılı. Üstelik kartı bu hızda ne kadar uzun süre kullanırsanız kullanın, başarılı fan sayesinde asla ısınma sorunu oluşmuyor ve görüntüde bozulma ya da titreme gibi durumlar ortaya çıkmıyor. Ama biz yine de size overclock işlemini çok fazla öneremiyoruz, çünkü kart bu konuda ne kadar başarılı olursa olsun, overclock her zaman az da olsa belli bir risk içeriyor ve 3-4 kare için bu riski almanın ne kadar doğru olacağı konusunda hala bazı şüphelerimiz var.

**3D Blaster GeForce2 GTS, hız ve performansı birleştirmeyi oldukça iyi başarıyor.**

Creative 3D Blaster GeForce2 GTS'le birlikte gelen yazılımlar da bir hayli zengin. "Installation CD", adından da anlaşılabileceği gibi kartı sisteminize tanıtmanıza yarayan sürücüleri içeriyor. "Experience CD" ise, GeForce 2 GTS grafik işlemcisinin gücünü ve yapabildiklerini sergileyen demoların yer aldığı CD. Ayrıca popüler iletişim yazılımı Media Ring Talk 99 ve dünyada en çok tercihy edilen DVD programı olan WinDVD'nin en son sürümü de kartla birlikte kullanıcılara sunulmuş.

Kartın tek eksi özelliği ise, Creative yetkililerinin ürün üzerinde S-Video çıkışına yer vermemiş olmaları. GeForce2 GTS'nin yüksek DVD performansını göz önüne alırsak, bunun ne kadar önemli bir eksiklik olduğu daha rahat ortaya çıkıyor. Eğer bir DVD-ROM'a sahipseniz ve monitörünüz küçükse, sisteminizi televizyona bağlamak istemeniz en doğal hakkınız. Ancak Creative yetkilileri, ne yazık ki bizleri bu haktan mahrum etmişler. Ama eğer kartta S-video çıkışı da olsaydı, zaten yüksek olan fiyatın çok daha yukarılara fırlayacağını da göz ardı etmemek gerek.

Creative 3D Blaster GeForce2 GTS, hem üretim kalitesi hem de performansıyla 3D piyasasına yeni bir soluk getirmeyi başarıyor. Performans arayanlar, bu kartı mutlaka değerlendirmeli. Ama yüksek fiyatını da gözönünde bulundurmak şart.

## SON KARAR

**ARTILAR** Yüksek Direct3D ve OpenGL performansı; sürücülerden overclock imkanı; GeForce2 GTS grafik işlemci.

**EKSİLER** S-Video çıkışı yok; fiyatı biraz yüksek.

**SONUÇ** Creative 3D Blaster GeForce2 GTS, şu an için piyasada bulabileceğiniz en başarılı 3D kartlardan birisi.

■ **PROMEDIA**

# GeForce 256

## Promedia, biraz geç de olsa GeForce arenasına girmeyi başardı.

**ÜRETİCİ FİRMA**
Promedia
www.promedia.com

**İTHALATÇI FİRMA**
Tellioğlu
(0212) 213 34 40

**FİYATI**
195$+KDV

3D dünyasındaki hareketlilik her gün biraz daha artarak devam ede dursun, bazı üretici firmalar yaşanan müthiş mücadele ve rekabete henüz yeni yeni girmeye başladılar. Aslında bu firmaların savaşa biraz geç girmeleri, onlar açısından büyük bir dezavantaj olarak değerlendirilebilir. Çünkü teknoloji her geçen gün gelişirken, eskimiş ya da eskimeye yüz tutmuş ürünleri yeni olarak lanse edip piyasaya sunmak, bilinçli kullanıcılar tarafından hiç de ciddiye alınmıyor. Savaşa geç giren firmalardan birisi de, Promedia. Günümüzde DDRRAM'li GeForce'lar bile yavaş yavaş popülerlikleri ni yitirmeye başlamışken ve GeForce2 GTS işlemcili kartlar raflardaki yerlerini almaya başlamışken, SDRAM'li ve GeForce grafik işlemcili kartları piyasaya sürmenin ne kadar doğru bir strateji olduğu tartışılabilir. Ama Promedia'nın bu ayki Donanım sayfalarına konuk olan kartı için uygulamayı düşündüğü strateji tam olarak bu. Kartın piyasada nasıl bir başarı sağlayacağını kestirmek şu an için biraz güç. Ama yeni teknolojiler ortalıkta kol gezerken, birkaç ay önce piyasada olması gereken bir ürünün daha yeni piyasaya sürülmesi, bizce çok da mantıklı değil. Neyse... Tüm bunları zaman gösterecek. Biz, asıl işimize dönelim ve Promedia GeForce 256 hakkındaki incelemelerimizden bahsedelim.

Kart, her standart GeForce kartta olduğu gibi 120MHz işlemci hızı ve 166MHz bellek hızına sahip. 32MB SDRAM ile desteklenen ürünün özellikle yüksek çözünürlüklerde performansında görülen düşüşün nedeni de, üzerinde DDRRAM yerine SDRAM'e yer verilmiş oluşu. Bilindiği gibi SDRAM'lerin hızı DDRRAM'lere oranla oldukça düşük bir performans sahip ve bu durum kartın genel performansına da doğrudan etki ediyor. Hem yüksek çözünürlüklerde elde ettiğimiz kare oranları hem de kartın overclock performansı, bu durumu ispat etmek için yeterli.

3D Mark 2000 testimizde 640x480 çözünürlükte Promedia GeForce 256'nın elde ettiği 3716Mark, aslında oldukça yüksek bir değer. Ama çözünürlük arttıkça yukarıdada da bahsettiğimiz gibi bu rakam oldukça hızlı bir şekilde düşüyor. Örneğin 1024x768 çözünürlükte kart ancak 3196Mark gibi ortalama bir değere imza atabildi.Yine de karta haksızlık yapmamak lazım... 3196Mark da, piyasadaki birçok ekran kartının ulaşamayacağı bir değer. Ama çok daha yüksek performans sergileyen kartların da piyasada rahatlıkla bulunabileceğini unutmamak gerek.

OpenGL performansında da durum farklı değil. Örneğin Quake III: Arena testimizde kart 800x600x16 çözünürlükte 69,6fps gibi GeForce2 GTS'in bile ancak ulaşabileceği bir kare oranına ulaştı. Ancak çözünürlük yükseldikçe, GeForce ile GeForce2 GTS arasındaki farkları daha net bir şekilde anlama imkanına sahip olduk. Çünkü Promedia 1600x1200x16 çözünürlükte 29,5fps'ye ulaşırken standart bir GeForce2 GTS'in ulaşabileceği değer yaklaşık olarak 50fps. Kısacası yüksek çözünürlüklere çıkmanıza olanak tanımayacak kadar küçük bir monitöre sahipseniz bu kart sizin için ideal. Ama yüksek çözünürlüklerde çalışmayı seviyorsanız, kesinlikle bu değerler sizin için yeterli olmayacaktır.

Promedia GeForce 256'nın overclock konusunda çok da yüksek bir performansa sahip olduğunu söyleyemeyiz. Sürücülerden overclock imkanı sunmayan kartı overclock etmek için, ekstra bir yazılıma ihtiyacınız olacak. Ancak bu tür bir yazılıma sahip olsanız bile Promedia GeForce 256'yı overclock etmenizi önermiyoruz; çünkü kartın soğutma sistemi bir hayli yetersiz. Hem çok fazla ısınma oluşuyor, hem de görüntüde titreme ve yer yer kararmalara rastlayabiliyoruz. Eğer bu kartı almaya karar verirseniz, overclock fikrini bir kenara atmanızda yarar var.

**Overclock performansı, yetersiz soğutma nedeniyle bir hayli düşük.**

Kartın dikkat çekici en önemli özelliğiyse, S-video çıkışına sahip olması. Bu çıkış sayesinde Promedia GeForce 256'yı televizyona bağlama şansına sahip olabiliyorsunuz. Üstelik bu bağlantıyı gerçekleştirirken ihtiyaç duyacağınız kablo da pakete dahil edilmiş. Yani tek yapmanız gereken, bağlantıları doğru olarak yapmak ve ayarlardan TV-out özelliğini aktif hale getirmek. Artık dev ekran keyfi yaşamanız için hiçbir engel yok...

Kartın yazılım desteği ve dökümantasyonu ise, ne yazık ki oldukça başarısız. Kutudan çıkan tek CD'de sadece kurulum için gereken sürücülere yer verilmiş ve hiç bir ekstra program yok. Kullanım kılavuzu da baştan savma hazırlanmış gibi bir görünüme sahip. İçerdiği bilgilerin yeterli olduğunu söylemek de bir hayli zor.

Promedia GeForce 256, en yüksek performans ve kaliteye ulaşmak gibi bir kaygısı olmayanlara rahatlıkla tavsiye edebileceğimiz bir ürün. Ayrıca fiyatı da uygun. Ama sizin aradığınız hız, performans ve kalitenin biraraya geldiği daha üstün bir kartsa, tercihinizi GeForce2 GTS grafik işlemciye sahip olan kartlardan ya da en kötü ihtimalle DDRRAM'li GeForce'lardan yana kullanmalısınız.

### BENCH MARKLAR

**3D MARK 2000**
(DIRECT3D PERFORMANSI)

3716 mark@640x480
Game1: 63,8fps; 45,5fps;22,0fps
Game2: 112,4fps; 41,7fps;24,3fps
3212 mark@1024x768
Game1: 63,0fps; 45,1fps; 21,8fps
Game2: 74,0fps; 39,9fps; 23,8fps

**QUAKE III: ARENA**
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 69,6fps
1024x768: 62,2fps
1600x1200: 29,5fps

32 bit renk:
800x600: 60,8fps
1024x768: 40,7fps
1600x1200: 14,8fps

**QUAKE II**
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 133,0fps
1024x768: 116,1fps
1600x1200: 54,9fps

32 bit renk:
800x600: 125,0fps
1024x768: 86,1fps
1600x1200: 32,8fps

### SON KARAR

**ARTILAR** Başarılı Direct3D ve OpenGL performansı; S-video çıkışı; uygun fiyat.

**EKSİLER** Yetersiz yazılım ve dökümantasyon desteği; yüksek çözünürlüklerde başarısız; zayıf overclock performansı.

**SONUÇ** Aradığınız ihtiyacınızı karşılayabilecek bir ekran kartıysa, Promedia GeForce 256'dan memnun kalmamanız için hiçbir neden yok.

■ RICOH

# MP9060A-DP




**Ricoh MP9060A-DP isimli ürününde de kalitesini gösteriyor.**

| ÜRETİCİ FİRMA |
|---|
| Ricoh www.ricoh.com |
| **İTHALATÇI FİRMA** |
| Ufotek (0212) 274 56 60 |
| **FİYATI** |
| 285$+KDV |

Hızla ilerleyen teknoloji ve büyüyen bilgisayar pazarı üretici firmaları yenilikçi ve değişik fikirlere doğru yöneltiyor. Donanım bölümünü yakından takip eden okurlarımız her zaman böyle fikirlere ve bu fikirlerin doğurduğu ürünlere bu sayfalarda yer vermeye çalıştığımızı hatırlayacaklardır. MP9060A-DP, Ricoh firması tarafından geliştirilen bu yenilikçi ürünlerden biri. MP9060A-DP yeniden yazma yeteneğine sahip bir CD yazıcı. Ürünü diğer CD yazıcılardan farklı kılan özelliği ise aynı zamanda DVD okuma yeteneğine de sahip olması. Tabi ki işe Ricoh kalitesi katıldığı zaman ortaya da her zamanki gibi oldukça başarılı bir sonuç çıkmış.

MP9060A-DP, ilk bakışta hoş ve sade görünüşü ile dikkat çekmeyi başarıyor. Bu diğer tüm Ricoh ürünlerinde de görmeye alıştığımız bir karakteristik. Ürün üzerinde CD çıkarma ve ses ayarı tuşundan başka herhangi bir kontrol düğmesi yer almıyor. Bunlara ek olarak ön panelde bir kulaklık çıkışı bulunuyor. Ürünü kurmak oldukça kolay, tek yapmanız gereken boş bir CD yuvasına ürünü taktıktan sonra veri ve güç kablolarını bağlamak. Ürün otomatik olarak sisteminiz tarafından tanınacaktır. Daha sonra ürün ile birlikte gelen CD'den CD yazma programını kurmanız gerekiyor. Ancak bu noktada hemen bir hatırlatma yapmamız gerekir. Diğer tüm IDE cihazlarda olduğu gibi, dikkat etmeniz gereken ürünün jumper ayarlarını doğru bir şekilde yapmış olmanız. Yani ürünü master olarak mı yoksa slave olarak mı kullanacağınızı belirlemeniz gerekir.

Ricoh MP9060A-DP, 6 hızlı yazma, 4 hızlı yazma, 24 hızlı CD okuma ve 4 hızlı DVD okuma yeteneğine sahip. Bu yeni özelliğin arkasında yatan teknolojiye göz atacak olursak. Ricoh bu üründe iki ayrı lazer diyotu kullanmış. 780nm dalga boyutundaki ilk diyot CD-R/RW ve CD-ROM için kullanılırken, 650nm dalga boyutundaki ikinci diyot ise sadece DVD-ROM için kullanılıyor. Ayrıca daha sorunsuz ve akıcı bir DVD okuma performansı için 2MB'lık büyük bir tampon belleğe yer verilmiş. Bilindiği gibi piyasada bulunan birçok DVD-ROM sürücü sadece 512KB tampon belleğe sahip. Ürün kullandığı 2MB'lık tampon bellekle de bir ilke imza atmayı başarıyor.

Ürünün performansı belirlemek için yaptığımız testlerde oldukça iyi sonuçlar elde ettik. Öncelikle yaptığımız yazma denemelerinde hiçbir problemle karşılaşmadığımızı belirtmeliyiz. Piyasada bulunan birçok değişik markalı boş CD'ler ile yaptığımız bu denemelerin kesinlikle sorunsuz olduğunu gördük. Yazma performansı oldukça tatmin edici ve gerçekten 6X'in hakkını verecek kadar hızlı.




MP9060A-DP'de Ricoh'un o alıştığımız klasik dış görünüşüyle karşılaşıyoruz.

MP9060A-DP aynı başarıyı CD okuma performansı ile de göstermeyi başardı. Maksimum 24X okuma hızına sahip olan ürün, yaptığımız testlerde 16.2X gibi bir değer elde etti ki bu kabul edilebilir bir hız. Bunun yanında okuma sırasında oldukça istikrarlı bir çizgi yakalıyor. Ayrıca 93ms'lik rasgele erişim süresi (CD için)de birçok yüksek hızlı CD-ROM sürücü ile yakın bir değer. Her türlü CD'yi sorunsuz bir şekilde okuyan MP9060A-DP, DVD okuma konusunda da oldukça yetenekli. 3.1X ortalama DVD okuma hızı, 4 hızlı bir DVD-ROM sürücü için oldukça iyi değer. Ürünün hoşumuza giden bir diğer özelliği de 135ms'lik rasgele erişim süresi (DVD için) oldu. Pek çok yüksek hızlı DVD-ROM ile yakın olan bu değer bir DVD-ROM seçerken dikkat edilmesi gereken kriterlerden biridir. Çünkü bu direkt olarak DVD gösterme kalitesine etki eden bir kriterdir. Kaliteli DVD-ROM sürücülerde bu değerin 125-130ms civarında olması beklenir.

Biraz da ürünün eksikliklerinden bahsedecek olursak. MP9060A-DP öncelikle biraz gürültülü çalışıyor. Bu gürültü zaman zaman sinir bozucu seviyelere de çıkabiliyor. Yani bu ürünü almaya karar verirseniz bu gürültüye de katlanmak zorundasınız. Ürünün bir diğer eksikliği ed CD çıkarma tuşuna basılmasıyla CD çekmecesinin açılması arasındaki sürenin biraz fazla olması. Eğer sizde bizim gibi sabırsız bir yapıya sahipseniz bu durum karşısında gerçekten çileden çıkabilirsiniz. Ancak yine de ürünü böyle acımasızca eleştirmek doğru olmaz. Çünkü piyasada dolaşan diğer birçok CD-RW'de de benzer eksiklikler bulunuyor.

Ürünle birlikte oldukça başarılı bir yazılım olan Nero Burning Rom(e) geliyor. Çok basit ve kullanışlı bir arayüze sahip olan Nero'yu kullanırken deneyimsiz bile olsanız bir problemle karşılaşabileceğini sanmıyoruz. Zaten programın arayüzü size yapmanız gerekenleri adım adım gösteriyor ve yapmanız gereken bu yolu takip etmeniz. Ürünün bize göre bir eksikliği bereberinde herhangi bir DVD yazılımının gelmiyor olması. Bu durum karşısında DVD film seyredebilmeniz Internet'ten herhangi bir DVD yazılımı download etmeniz gerekiyor. Ayrıca indireceğiniz birçok yazılımın sadece shareware olacaklarını ve sınırlı bir kullanım süresine sahip olacaklarını belirtmemiz gerekir. Böylesine kaliteli ve üstün bir üründe bu uyrıntının atlanmış olması gerçekten üzücü.

Sonuç olarak Ricoh'un ortaya yine çok güzel bir ürün çıkarmış olduğunu söyleyebiliriz. CD-RW ve DVD-ROM sürücüyü aynı anda bünyesinde bulunduran Ricoh MP9060A-DP'nin bu iki ayrı ürünü almak isteyen tüm kullanıcılara oldukça güzel bir çözüm sunuyor. Mutlaka değerlendirilmesi gereken bir ürün.

## SON KARAR

**ARTILAR** 6 hızlı yazma; 4 hızlı yeniden yazma; 24 hızlı CD okuma; 4 hızlı DVD okuma.

**EKSİLER** CD okuma hızının biraz düşük kalıyor; biraz gürültülü çalışıyor; herhangi bir DVD yazılımı bulunmuyor.

**SONUÇ** Ricoh MP9060A-DP, size komple bir CD-RW ve DVD-ROM sürücü çözümü sunan oldukça başarılı bir ürün.

■ ALTEC LANSING

# ADA880

## ADA880'in dev subwoofer'ı acaba yeterli performans sergiliyebiliyor mu?

**ÜRETİCİ FİRMA**
Altec Lansing
www.altecmm.com

**İTHALATÇI FİRMA**
Ufotek
(0212) 274 56 60

**FİYATI**
272$+KDV

Mayıs sayımızda incelediğimiz Altec Lansing ACS56 hoparlör setini hatırlayanlar, bu seti ne kadar beğendiğimizi ve editörün seçimi ödülüyle onurlandırdığımızı hatırlayacaklardır. Bu yüzden bu ay Donanım'a konuk olan ADA880'den de bir hayli ümitliydik. Ne de olsa ürün Altec Lansing markasını taşıyordu ve bu markayı taşıyan ürünler bu güne dek bizi hiç hayal kırıklığına uğratmamıştı. Ama ADA880, bu fikrimizde biraz yanıldığımızı gösterdi.

Ürün elimize ilk geçtiğinde büyük bir heyecanla kutusunu açmaya başladık. Hepimiz o dev subwoofer'ı görmek için sabırsızlanıyorduk. Sonuçta gördüğümüz gerçekten bir devdi. İsterseniz bir sehpa olarak bile kullanabileceğiniz büyüklükte olan bu subwoofer'ın gerçekten neler yapabileceğini merak etmeye başladık. Bu devin performansını şimdilik bir yana bırakalım, ürün oldukça sade bir görünüşe sahip denebilir. Renk olarak beyaz tercih edilmiş ve bunun ürüne oldukça yakıştığını belirtmeliyiz. Ürünün kurulumu da oldukça kolay, tüm kablolar belirli renklerle işaretlenmiş ve subwoofer üzerinde takılacakları yerler belli. Subwoofer'ı zar zor masamızın altına yerleştirdikten sonra diğer hoparlörleri kurmamız sadece birkaç dakikamızı aldı. Bu sırada hoparlör kablolarının uzunluklarının oldukça uygun olduğunu belirtmeliyiz. Büyük bir odanız varsa arka hoparlörleri istediğiniz gibi yerleştirmekte zorlanacağınızı sanmıyoruz.

Bir subwoofer ve dört yan hoparlörden oluşan setin bu dört yan hoparlörü gerçek anlamda kullanabildiğini söylemek bir hayli zor. Alıştığımız 4+1 hoparlör setlerinin aksine, ADA880'de arkanızda kalan iki hoparlörden ancak Dolby ProLogic ya da Dolby Digital özelliğini destekleyen oyun ya da filmlerde ses çıkışı alabilmeniz mümkün. Diğer durumlardaysa sadece iki ön hoparlörden ses çıkışı alınabiliyor. Tabii Dolby ProLogic tuşuna basarak arka hoparlörleri de aktif hale getirmeniz mümkün. Ancak bunu hiç tavsiye etmiyoruz, çünkü bu durumda elde edebileceğiniz ses kalitesi tam anlamıyla yerlerde sürünüyor. Sadece iki ön hoparlörü kullandığınızdaysa, set nispeten daha başarılı bir performans sergiliyor. Bu arada şunu da hemen eklememiz gerekiyor. Bu hoparlör setini isterseniz 4+1 isterseniz 2+1 olarak kullanma şansınız bulunuyor. Bu da şu şekilde oluyor. Ön hoparlörler üzerinde birer kapak bulunuyor. Bu kapakları kaldırdığınız zaman altında bir jak girişi olduğunu göreceksiniz. Şimdi yapmanız gereken arka hoparlörlerin ayaklıklarını çıkarmanız. Bu biraz zor bir işlem, bir taraftan nazik davranmaya çalışarak bir taraftan da zorlamak zorunda kalıyorsunuz. Bu ayaklıkları çıkardıktan sonra arka hoparlörleri ön hoparlörlerin üstüne yerleştirmeniz mümkün. Bu yerleştirmiş olduğunuz hoparlörleri sağa veya sola çevirerek ne tarafa bakacağını ayarlamanız da mümkün.

ADA880, büyük boyutlarına rağmen performansıyla ortalama bir ürün olmanın ötesine geçemiyor.

ADA880'in 40Watt ses çıkış gücüne (RMS) sahip olan subwoofer'I da bizi tam anlamıyla memnun etmeyi başaramadı. Oldukça büyük boyutlara sahip olan bu subwoofer, bass seviyesi ortadayken kulağa hoş gelen sesler çıkartmayı başarsa da, sesi biraz daha açtığınızda oldukça rahatsız edici patlamaların oluşmasına yol açıyor. Hatta bas seviyesini sonuna kadar açtığınızda yan hoparlörlerden normal sesleri pek duyamaz oluyorsunuz. Buradan da şu sonucu çıkarabiliriz, tamam kullanılan subwoofer oldukça kaliteli ve güçlü ancak yan hoparlörlere bu güç biraz fazla geliyor. Eğer bu yan hoparlörlerin çıkışı daha güçlü olsaydı, ADA880 başarılı bir hoparlör sistemi olabilirmiş.

Setin bizi memnun eden en önemli özelliği ise, beraberinde gelen ve tüm ayarları oturduğunuz yerden yapmanıza olanak tanıyan küçük uzaktan kumandası oldu. Ancak bir süre sonra bu kumandayı hoparlörlerin yanında otururken bile kullandığınızı fark ederseniz hiç şaşırmayın. Çünkü sağ ön hoparlörün üzerinde yer alan kontroller oldukça kullanışsız. Örneğin surround ayarını yapmanız için önce bas ayarı tuşuna ışıklı gösterge yanıp sönene kadar basılı tutmanız daha sonra ana ses ayarı düğmesinden seviyeyi ayarlamanız gerekiyor. Ancak bu kontrol düğmelerinin hemen üstünde yer alan ışıklı kontrol panelinin oldukça hoş bir görünüme sahip olduğunu belirtelim.

Büyük görüntüsünün altında yatan ortalama performansın yanı sıra 272$'lık yüksek fiyatını da göz önüne aldığımızda, Altec Lansing ADA880'I tavsiye etmemiz için hiç bir neden yok. Özellikle piyasada yaklaşık 160$'a satılan Creative Four Point Surround 2000 Digital yada 150$'lık Altec Lansing ACS56 gibi kusursuz hoparlör setleri varken, bu kadar para verip ADA880'i almak hiç de mantıklı olmaz. Belki ürünün fiyatı 100$ daha düşük olsaydı, dikkate değer bir set olabilirdi ancak bu haliyle başarılı olması bir hayli zor.

### SON KARAR

**ARTILAR** Kaliteli iki hoparlör çıkışı; uzaktan kumandası oldukça kullanışlı.

**EKSİLER** Gerçek dört yönlü ses çıkışı sağlayamıyor; fiyatı çok yüksek.

**SONUÇ** Eğer ADA880 100$ daha ucuz olsaydı dikkate değer bir hoparlör seti olabilirdi. Ama şu haliyle ürünü tavsiye etmemiz oldukça zor.

■ NEC

# MultiSync LCD1525V

## LCD1525V, NEC kalitesini gözler önüne seren bir monitör

| ÜRETİCİ FİRMA |
|---|
| Nec www.nectech.com |
| İTHALATÇI FİRMA |
| GenpaCom (0212) 320 10 50 |
| FİYATI |
| 1321$+KDV |

Ürettiği kaliteli CRT ve TFT monitörlerle adından daima bahsettirmeyi bilen bir firma olan NEC Türkiye piyasasında kendine sağlam bir yer edinmeye başlıyor. Donanım bölümünü yakından takip eden okuyucularımız firmanın geçtiğimiz aylarda bu sayfalara konuk olan başarılı CRT monitörlerini hatırlayacaklardır. Bu ay ise firma, analog TFT/active matrix LCD tip bir monitör olan MultiSync LCD1525V ile karşımızda. Bu ürün özellikle nispeten düşük fiyatı ve üstün özellikleriyle rakipleri arasından sıyrılıp dikkat çekmeyi başarıyor.

Bilindiği gibi LCD monitörlerin CRT monitörlere göre birçok üstünlüğü bulunuyor. Bunlardan biri LCD monitörlerin küçük yapıları ve monitörün arka tarafında bir tüp uzantısı olmaması sayesinde oldukça az yer kaplamaları ve masa üstünüzü işgal etmemeleri. NEC LCD1525V'nin boyutları sadece 37x32x15 cm ve dar çalışma mekanına sahip olanlar için mükemmel bir çözüm sunuyor. Monitörün ön panel kontrolleri ve on screen menüsü oldukça kullanışlı. Bu menüden güç, parlaklık, kontrast, yatay ve dikey konumlandırma gibi ayarları kolaylıkla yapabiliyorsunuz. Bu kontrol tuşlarının ve menünün NEC'in diğer CRT monitörleriyle aynı şekilde tasarlanmış olduğunu da belirtelim. Yine de tekrarlamak istiyoruz; bu tip on screen menülere yabancı olan kullanıcıları başlangıçta bazı zorluklar yaşayabilirler. Ancak kısa bir süre sonra bu menü sistemine alışacaklarına inanıyoruz.

15" görülebilir alana sahip monitör, maksimum 1024x768 çözünürlüğüne çıkabiliyor ve bu çözünürlüğü 60Hz tazeleme hızında verebiliyor. Bu 60Hz'lik tazeleme hızı birçoğunuz için düşük bir değer olarak algılanacaktır. Ancak ürünün fiyatı göz önüne alındığı zaman bunun göz ardı edilebilecek bir eksiklik olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca 800x600 çözünürlükte ürünün 75Hz tazeleme hızına çıkabildiğini de belirtmemiz gerekir.

Monitörleri değerlendirirken göz önünde bulundurduğumuz kriterlerden biri de nokta çözünürlüğüdür. Bu kavrama yabancı olan okuyucularımız için kısa bir açıklama yapmak gerekirse: Monitör ekranı tamamen küçük fosfor noktacıklarından oluşmaktadır. Bu noktacıklar arasındaki mesafe ne kadar küçük ise görüntü de o kadar net ve kaliteli olur. Birçok CRT monitör incelemelerinde 0.25, 0.28 gibi rakamlar okumuşsunuzdur. Bu rakamlar düştükçe görüntü kalitesi artıyor demektir. Kaliteli monitörlerde bu nokta çözünürlük oranının 0.24-0.25 olması beklenir. NEC MultiSync LCD1525V'nin nokta çözünürlük oranı ise 0.30mm. Şimdi bu değeri pek çoğunuz oldukça yüksek bulacaktır;



NEC küçük yapısı sayesinde dar çalışma mekanına sahip olanlar için mükemmel bir çözüm sunuyor.

ancak LCD teknolojisinin daha farklı olduğunu göz önünde bulunduracak olursak bu değeri CRT monitörlerle karşılaştırmanın çokta doğru olmadığını belirtmemiz gerekir.

Yaptığımız testlerde ürünün görüntü kalitesinin oldukça tatmin edici olduğunu gördük. Özellikle 32 bit renk derinliğinde renk skalasındaki tüm renkleri sorunsuz bir şekilde gösterebiliyor. Ancak 16 bitte koyu tonları göstermede bazı problemleri olduğunu da belirtmeliyiz. Ürün siyah tonlarında da benzer bir problem yaşıyor. Monitör yatay hizalama konusunda oldukça başarılı bir performans gösterdiği, halde bu başarısını dikey hizalama da tekrarlayamadı. Bu elimize geçen diğer birçok monitörde de karşılaştığımız bir problem. Daha önceki incelemelerimizden bir hatırlatma yapacak olursak, Mart sayımızda incelediğimiz NEC MultiSync FE700 dikey hizalama konusunda karşılaştığımız en başarılı monitör olmayı başarmıştı. Görüntü netliğine direkt olarak etki eden bu dikey hizalama sorununun hem CRT hem de LCD monitörlerde kısa bir süre içerinde çözüleceğine inanıyoruz.

Bir LCD monitörde dikkat edilmesi gereken özelliklerden biri de yatay ve dikey görüş açısıdır. LCD1525V 120 derece yatay ve 90 derece dikey net görüntü imkanını sunuyor. Ekran büyüklüğünün küçük olduğunu göz önünde alarak bu değerlerin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu belirtmemiz gerekir. Ancak 17" veya daha büyük ekran LCD monitörlerde yatay ve dikey görüş açısının 160 derece olması en uygunudur.

Yine LCD monitörlerin bir avantajı olan daha az güç tüketimi tabii ki bu üründe de geçerli. Ayrıca herhangi bir ısınma problemi bulunmuyor. Bu da LCD teknolojisinin nimetlerinden bir diğeri. Bu gibi üstün özelliklerinin yanında LCD monitörlerin henüz aşamadıkları önemli bir dezavantajları bulunuyor. Bu hepinizin tahmin edebileceği gibi yüksek fiyat. Ancak yakın bir gelecekte (teknolojinin bu denli hızla geliştiği göz önüne alınacak olursa oldukça yakın bir gelecek denebilir) bu problemin de üstesinden gelineceğini söylememiz yanlış olmaz. Kim bilir birkaç sene sonra LCD monitörler CRT monitörleri tamamen tahtlarından indirebilir. Tabi ki tamamen yeni bir teknolojinin gelip her iki teknolojiyi de alt etmesi mümkün; bütün bunları zaman gösterecek.

Sonuç olarak, NEC nispeten düşük bir fiyata oldukça uygun bir LCD çözümü sunuyor. LCD1525V özellikle ofis uygulamaları için ideal ve LCD monitör almak isteyen herkesin mutlaka değerlendirmesi gereken bir ürün.

### SON KARAR

**ARTILAR** 1024x768 maksimum çözünürlük; 0.30mm nokta çözünürlüğü; küçük boyutlar; nispeten düşük fiyat.

**EKSİLER** 16 bit renk derinliğinde koyu renkleri göstermede problemleri var.

**SONUÇ** NEC MultiSync 1525V, LCD monitör almayı düşünenler için oldukça uygun bir çözüm olacaktır.

# cd pRoductiOn

cd production
laser lock
digicard
2d 3d animations
interactive cd rom
cd vcd dvd
web & graphic design

seta multimedia

SETA

tel 0216 463 4376 fax 0216 463 4377




■ GUILLEMOT

# Racing Wheel

**Guillemot Racing Wheel, gerçekçi tasarımı ve kullanımı ile göz dolduruyor**

**ÜRETİCİ FİRMA**
Guillemot
www.guillemot.com

**İTHALATÇI FİRMA**
Ufotek
(0212) 274 56 60

**FİYATI**
45$+KDV

Daha önce bir kere olsun bir sürüş direksiyonun başına oturmuş okurlarımız bizi çok daha iyi anlayacaklardır. Eğer kullandığınız sürüş direksiyonu kaliteli ve kullanışlıysa inanın bir daha klavye ile hiçbir yarış oyununu oynamak içinizden gelmeyecektir. Sürüş direksiyonun oyuna kattığı gerçeklik ve heyecan gerçekten anlatılamaz sadece yaşanır diyoruz.

Aşağıdaki sürüş direksiyonu resmini görenler biz bunu geçen aydan hatırlıyoruz diyecektir. Hatırlayacaksınız geçen ay incelediğimiz Guillemot Force Feedback Racing Wheel gerek tasarımı, gerek kullanımı ve diğer üstün özellikleriyle bizden tam not almadı başarmıştı. Yine Guillemot'un ürettiği ve aynı görünüşe sahip fakat force feedback özelliğine sahip olmayan sürüş direksiyonu ise bu ay incelemeye aldığımız model. Firmanın neden aynı görünüşte farklı iki model ürettiği sorusunun cevabı ise oldukça kolay. Force feedback özelliğine sahip sürüş direksiyonları yüksek fiyatları yüzünden sadece belirli bir kesime hitap ediyor. Firmanın alım gücü daha düşük kesim göz önüne alınarak bu özelliğe sahip olmayan bir diğer model üretmesi oldukça mantıklı ve sadece bir pazarlama politikası. Böyle farklı kesimlere hitap eden modeller sayesinde firmanın piyasadaki pasta payını büyütmesi mümkün oluyor.

Çok değil daha bir ay önce elimizin altında force feedback bir sürüş direksiyonu varken, birden bu özellikten mahrum bir direksiyona düşmek inanın başlangıçta bizi biraz üzdü. Bu yüzden Guillemot Racing Wheel'a başlangıçta oldukça soğuk yaklaştık. Herkes force feedback zevkine öylesine alışmıştı ki, kimse bu direksiyonun başına oturmaya niyetlenmiyordu. Ancak tüm bu görüşlerimiz ürünü test etmeye başladığımız andan itibaren değişmeye başladı. İlk başta "Hımm... Bu direksiyonda hiç fena değilmiş" sesleri yayılırken daha sonra bu "Hadi artık, biraz da ben test edeyim!"lere kadar uzandı. Evet ürün kalitesi ve kullanımı bakımından force feedback'li ağabeyini hiç de aratmayacak nitelikteydi.

Şimdi bizi gerçekten memnun eden bu ürünü yakından incelemeye başlayalım. Ürün tıpkı Force Feedback Racing Wheel'da olduğu gibi Ferrari F1 direksiyonun kopyası. Tabii ki tam ortasında da bir Ferrari amblemine yer verilmiş. Bu üründeki bir değişiklik vites koluna sahip olmaması. Bu gerçekçilik konusunda büyük bir eksiklik olarak görülebilir. Ancak direksiyonu kavradığınız zaman işaret parmaklarınız altına gelen tuşlar vites değiştirme işi için ideal. Zaten bu da gerçek Ferrari tarafından benimsenmiş ve Ferrari F1'lerde kullanılan bir sistem. Yine direksiyonu kavradığınız zaman direksiyon simidi üzerinde başparmaklarınızın denk geldiği yerde bir girinti bulunuyor ve bu kullanım rahatlığıyla birlikte parmaklarınızı dinlendirme imkanını sunuyor.

Guillemot Racing Wheel, özellikle gerçekçi tasarımıyla dikkat çekiyor.

Racing Wheel üzerinde 7 adet programlanabilir kontrol tuşu, 1 adet 4-in-1 tuşu ve 8 yönlü hareket pad'i yer alıyor. Bunlara ek olarak biraz önce bahsettiğimiz vites tuşları ve bunların hemen altında yer alan ve gaz/fren pedallarının alternatifi olarak kullanılabilen iki tuş daha bulunuyor. Tüm tuşlar oldukça güzel yerlere yerleştirilmiş ve karıştırma gibi bir ihtimal bulunmuyor. Direksiyonu kavradığınız zaman sol başparmağınızın altına hareket pad'i sağ başparmağınızın hemen altına ise 4-in-1 tuşu denk geliyor. Bu kadar fazla tuşun yer alması bize biraz saçma geldi. Sonuçta bir yarış oyununda ihtiyacınız olan tuşlar o kadar da fazla değildir; en fazla el freni, korna, far veya kamera açısını değiştirme gibi tuşlara ihtiyaç vardır. Bize göre bu noktada firma, işi ihtimallere bırakmadan "ben fazla fazla yapayım da isteyen kullansın istemeyen kullanmasın" mantığıyla hareket etmiş. Sonuçta ürün üzerinde bu kadar fazla tuş bulunması kesinlikle bir eksik yön olarak kabul edilemez, hatta fazlalıktır.

Racing Wheel'ın hoşumuza giden bir diğer özelliği masaya çok güzel bir şekilde sabitlenebilmesi oldu. Bunun için direksiyon altına 4 adet oldukça güçlü vantuz yerleştirilmiş. Aynı zamanda monte edebildiğiniz sıkıştırma kolu sayesinde direksiyonun yerinden kıpırdaması gibi bir sorun giderilmiş. Ürünün gaz ve fren pedallarına gelecek olursak. Her iki pedal arasındaki aralık oldukça güzel bir şekilde ayarlanmış. Kullanım sırasında kesinlikle bir rahatsızlık vermiyor, tıpkı pedal sertliğinde olduğu gibi. Kullanılan analog pedallar ne öyle bir dokunmayla gidecek kadar yumuşak ne de çok sert. Ayrıca ağırlığı da oldukça yerinde. Pedalların altında kullanılan doku, zemin üzerinde kaymalarını zorlaştırıyor; bu da kullanım sırasında büyük bir kolaylık getiriyor.

Ürünün kurulumu da oldukça kolay, sadece birkaç dakikanızı alıyor. Ayrıca sürücü desteğinin de oldukça başarılı olduğunu belirtmeden edemeyeceğiz. Kısacası Guillemot Racing Wheel, gerçekçi tasarımı ve kullanım rahatlığıyla göz dolduran bir ürün. Yeni bir sürüş direksiyonu arayan herkesin bu ürünü mutlaka değerlendirmesi gerekir.

## SON KARAR

**ARTILAR** Son derece gerçekçi tasarım; yüksek üretim kalitesi; çok iyi sabitlenebiliyor; uygun fiyat.

**EKSİLER** Tek eksiği bir vites kolunun olmaması.

**SONUÇ** Uygun fiyata sürüş direksiyonu keyfi sunan Guillemot Racing Wheel'ı mutlaka göz önünde bulundurmanız gerekir.

■ CREATIVE

# Infra 52X AudioXcel

**ÜRETİCİ FİRMA**
Creative
www.creative.com

**İTHALATÇI FİRMA**
Empa
(0212) 599 30 50
GenpaCom
(0212) 320 10 50
Multimedya
(0212) 216 45 68

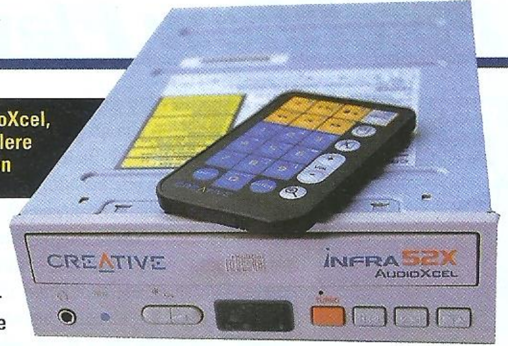
**FİYATI**
52$+KDV

**BENCH MARKLAR**
**CD TACH 98**
Maksimum okuma hızı: 5898KB/s
Minimum okuma hızı: 3398KB/s
Ortalama okuma hızı: 4637KB/s
Veri erişim süresi: 75ms

Bu güne kadar PC Gamer Türkiye Donanım köşesi olarak bir çok farklı ürünü sizler için inceledik. Bu incelemelerimiz sırasında belli başlı bazı üretici firmalar da ön plana çıkmayı başardı. Bu firmalardan bir tanesi de hiç kuşkusuz Creative. Dikkatli okuyucularımız, Creative'in hemen her ürünüyle bizden Editörün Seçimi ödülünü kaptığını farketmişlerdir. Ama her ne hikmetse, firma ürettiği CD-ROM'larla bu başarısını hiçbir zaman tekrarlamayı başaramadı.

AudioXcel teknolojisi, digital audio ripping işlemini kaliteli ve hızlı bir şekilde gerçekleştirmenize olanak tanıyan yeni ve farklı bir teknoloji. Bu teknolojinin en büyük özelliği, bir çok CD-ROM sürücünün okuyamayacağı çizik ya da kirli audioCD'yi rahatlıkla okuyabilmesini ya da popüler ses formatlarına çevrilebilmesini sağlaması. Ayrıca ripping işleminin 20X gibi yüksek bir hızda gerçekleştirilebilmesi de, AudioXcel'in bizlere sunduğu önemli imkanlardan bir diğeri.

Ürünün CD okuma hızı ise ne yazık ki bizleri hayal kırıklığına uğrattı. 52X bir sürücü olan Infra 52X AudioXcel'in, yaptığımız testlerde ortaya çıkan sürücü ortalaması 28,3X'de kaldı. Tabii ki bu rakamın 52X olma ihtimali yok; çünkü bu rakam sürücünün çıkabileceği maksimum hızı ifade ediyor. Yani Infra 52X AudioXcel'in erişebileceği maksimum okuma hızının 7800KB/s olması gerekiyor. Testlerimizde ortaya çıkan maksimum okuma hızı ise 5898KB/s'de kaldı. Yani sürücünün kağıt üzerinde yazan hıza ulaşması mümkün olmadı.



Infra 52X AudioXcel, Creative'in bizlere sunduğu en son CD-ROM.

Ürünün veri erişim süresi ise, okuma hızının tersine oldukça tatmin edici. 75ms'lik veri erişim hızı, 52X bir sürücü için oldukça iyi bir değer ve bugün piyasada bulabileceğiniz bir çok CD-ROM sürücünün bu hıza ulaşması neredeyse imkansız.

Infra 52X AudioXcel, Creative'in diğer CD-ROM sürücülerine oranla çok daha başarılı bir ürün olsa da, firmanın alıştığımız kalitesini yansıttığını söylememiz çok da doğru olmaz. İstediğiniz dijital audio konusunda yüksek performanssa Infra 52X AudioXcel'I değerlendirin. Ama amacınız sadece data CD'lerini kullanmaksa, piyasada çok daha başarılı sürücüler bulabileceğinizi de unutmayın.

**SON KARAR**

**ARTILAR** AudioXcel teknolojisi; başarılı veri erişim süresi.

**EKSİLER** Düşük CD okuma hızı; çok gürültülü çalışıyor.

**SONUÇ** Infra 52X AudioXcel, Creative'in CD-ROM konusundaki başarısızlığının devam ettiğini gösteriyor. Tek artısı, dijital audio konusunda sunduğu

■ DIAMOND/S3

# Diamond Monster Sound MX400

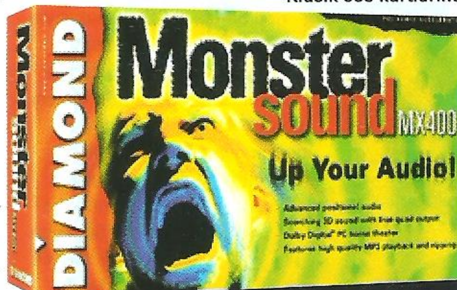
**ÜRETİCİ FİRMA**
Diamond
www.diamondmm.com

**İTHALATÇI FİRMA**
Multimedya,
(0212) 216 45 68

**FİYATI**
Belli değil

Diamond Multimedia (yeni sahibi S3), uzun bir süredir Aureal çiplerini ve yazılımlarını kullanarak kaliteli ses kartları üretiyordu ve açıkçası bizi bu duruma bir hayli de alıştırmıştı. Fakat MX400'ün ESS Canyon çipini kullandığını duyduğumuzda açıkçası biraz şüpheye kapıldık, aynı zamanda da biraz üzüldük. Çünkü Aureal, Vortex 2 çipseti ile yüksek performansını hemen her oyunda başarıyla ispatlamış bir marka olma özelliğini taşıyordu.

Tıpkı Sound Blaster Live! gibi MX400 de A3D 1.0, EAX 1.0,2.0, Direct Sound ve Direct Sound3D gibi önemli ses standartlarını tam olarak destekliyor. Kartı *Half-life* ve *Unreal* gibi 3D ses efektlerinin yoğun olarak kullanıldığı oyunlarla test ettiğimizde gördük ki son derece kaliteli ve yüksek performanslı bir ürünle karşı karşıyayız. Dört hoparlörlü bir sistemde Sound Blaster Live! gibi performans veren kart, iki hoparlörlü bir sistemde ise tam anlamıyla bizim istediğimiz ve beklediğimiz randımanı veremedi, ancak yine de performansı tatminkar bir seviyedeydi. Yani piyasada bulabileceğiniz kartlar arasında her şeye rağmen adından bahsettirmeyi başarabilecek özelliklere sahipti.



Samsung AnyCam, hoş tasarımı ile dikkat

Klasik ses kartlarındaki, arka paneldeki giriş/çıkış yazılarının okunamaması gibi kronik problemleri olmayan MX 400'de, tüm jackların ne işe yaradıkları siyah panel üzerine beyaz yazılarla açıkça belirtilmiş. Böylece PC'nizin arkasına kolay kolay geçemediğiniz durumlarda hangi giriş/çıkış jackını ararsanız arayın bulmakta zorluk çekmeyeceksiniz.

Yazılım olarak ise MX 400 bir takım göz boyayıcı ayrıntılar ile geliyor. Mixman Studio, Liquid Player gibi hemen her bilgisayar dergisinin CD'sinde bulabileceğiniz bu yazılımların hiçbir albenisi yok. Kartın sürücüleri ise son derece problemsiz ve düzgün çalışıyor. Tüm bunlara, kartın surround sound uygulamalarını da (dört hoparlör için) yüksek performans ile çalıştırdığını da ekleyebiliriz.

Ayrıca EAX ve A3D desteğini de başarı ile uygulayan Diamond MX 400, sonuç olarak ESS Canyon çipi ile oldukça iyi bir performans sergiliyor. Hem de diğerlerinden daha ucuza! Diamond ve S3 kart üzerinde biraz daha çalışırsa, Creative yetkililerini uykusuz gecelerin beklediğini söylemek hiç de yanlış olmaz.

**SON KARAR**

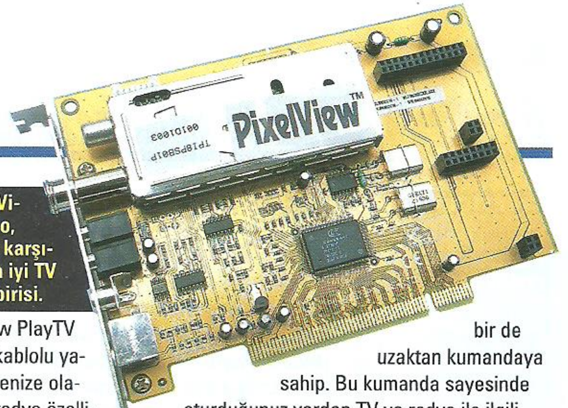
**ARTILAR** Dört hoparlör ile çok iyi EAX performansı; kaliteli wave-table efektleri.

**EKSİLER** İki hoparlörlü sistemlerde performans biraz daha geliştirilebilirdi; SB Live!dan daha fazla CPU kullanıyor.

**SONUÇ** MX 400 bizi gerçekten şaşırttı. Diamond, ESS Canyon çipseti ile ileride daha büyük işler yapabilir.

■ PROLINK

# PixelView PlayTV Pro




**ÜRETİCİ FİRMA**
Prolink
www.prolink.com.tw
**İTHALATÇI FİRMA**
Multimedya
(0212) 216 45 68
**FİYATI**
57$+KDV

TV kartları, hiç şüphesiz multimedya meraklıları için en çok önem taşıyan bileşenlerden birisidir. Bu durumun garipsenecek bir yanı da yok aslında. TV kartına sahip olan bir kullanıcı, sadece bilgisayarından TV izlemek şansına sahip olmuyor, bunun yanında radyo dinlemek, görüntü yakalamak, TV'den screenshot almak veya ses kaydetmek gibi birçok ilginç imkanını da yakalıyor. Tüm bunlar bana ilginç gelmiyor diyebilecek bir bilgisayar kullanıcısı olabileceğini düşünmüyoruz. Bu yüzden TV kartlarının çok fazla ilgi çekmesi de bizleri hiç şaşırtmıyor. Prolink'in PixelView PlayTV Pro'su da bu tür ürünlere verilebilecek en güzel örneklerden birisi. Zaten adını bu tip multimedya ürünleriyle duyuran firma, yeni kartıyla da bugüne dek elde ettiği şöhretin rastlantı olmadığını ispatlamayı başarıyor.

PlayTV Pro, artık tüm üreticilerin kartlarında görmeye alıştığımız Conexant Bt878 dekoder çipini taşıyor. Bir önceki nesil TV kartlarını hatırlayanlar, bu çipin eski versiyonu olan Bt848'I de hatırlayacaktır. İşte Bt878 de, Bt848'in biraz daha güçlendirilmiş yeni versiyonu ve kartın kalbini oluşturuyor.

**Prolink PixelView PlayTV Pro, son dönemde karşımıza çıkan en iyi TV kartlarından birisi.**

Pal, Secam ve NTSC video standartlarına tam destek veren PixelView PlayTV Pro, hem antenle hem de kablolu yayın aracılığıyla TV seyretmenize olanak tanıyor. Ayrıca kartın radyo özelliğine sahip olması da, onu birçok rakibine göre bir adım daha ileri götürmeyi başarıyor. PlayTV Pro, televizyon görüntü kalitesi konusunda bizim beklediğimiz performansı yakalayamasa da, birçok üründen daha başarılı olduğunu belirtmeliyiz. Radyo özelliği ise, açık konuşmak gerekirse bizi TV özelliğinden daha çok memnun etti.

PixelView PlayTV Pro'nin bir diğer özelliği ise, saniyede maksimum 30 kareye kadar görüntü yakalama olanağı sunması. Üstelik kaydettiğiniz görüntüler, başarılı sıkıştırma sonrası hard diskinizde hiç de abartılacak kadar büyük bir alan kaplamıyor.

Beraberinde gelen yazılım desteği sayesinde teletext yayınlarını izleme şansını da sunan PlayTV Pro, tüm bunların yanında bir de uzaktan kumandaya sahip. Bu kumanda sayesinde oturduğunuz yerden TV ve radyo ile ilgili her türlü ayarı rahatlıkla yapabilirsiniz.

Piyasadaki en iyi TV kartı olmasa da, Prolink PixelView PlayTV Pro uygun fiyatı ve dikkat çekici özellikleriyletüm kullanıcıları memnun etmeyi başaracak bir ürün. TV kartı almanın zamanı geldi diyorsanız, bu ürünü alternatifleriniz arasına almalısınız.

**SON KARAR**

**ARTILAR** Bt878 dekoder çipine sahip; radyo özelliği; başarılı görüntü yakalama performansı; uzaktan kumanda; teletext.

**EKSİLER** Televizyon görüntü kalitesi daha başarılı olabilirmiş.

**SONUÇ** Prolink PixelView PlayTV Pro, bilgisayarında TV keyfi yaşamak isteyenler için en başta değerlendirilmesi gereken bir ürün.

■ SAITEK

# X36 Flight Control and Throttle System




**ÜRETİCİ FİRMA**
Saitek
www.saitek.com
**İTHALATÇI FİRMA**
Boğaziçi
(0212) 217 29 29
**FİYATI**
Belli Değil

PC Gamer Donanım servisi olarak, incelememiz için gelen pek çok joystick ve flight stick arasında, şimdiye kadar gördüklerimizin en iyisi olan X36, bu ay Editörün Seçimi olmayı başardı. Her yönüyle çok kaliteli bir ürün olan X36, gerek tasarımı ve gerekse ileri özellikleri sayesinde sanki gerçek bir savaş uçağının kokpitinden alınmış gibi görünüyor. Öyle ki bu setle oyun oynarken, kendinizi gerçekten de bir uçak kullanıyor gibi hissetmemeniz için hiç bir neden yok.

X36'nın bu son versiyonu, USB desteğine de sahip olunca biz simülasyon tutkunlarını gerçekten çok mutlu etti. Yeni X36 hem standart gameport, hem de USB yollarını seçmenize de olanak tanıyor. Biz tabi ki USB'yi seçtik. Throttle parçası ise 15 pin'lik bir konnektör ile Joystick platformunun yanındaki girişe bağlanıyor. Yeni X36'nın en önemli özelliği ise müthiş bir programlanabilirliğe sahip olması. Joystick ve Throttle'daki tüm düğme ve kontroller, DirectX üzerinden programlanabiliyor ve bu sayede de tuş kombinasyonu yapmak çok kolaylaşıyor. Ayrıca Saitek'in CD'si yardımıyla pek çok oyun için default kombinasyonları da kullanma şansına sahipsiniz. USB olması dolayısı ile çok kolay kurulan cihazın düğme yerleşimleri de oldukça akılcı bir şekilde yerleştirilmiş. Ancak tüm düğmeleri kullanmayı sadece çok gerçekçi bir simulasyon oyunu için düşünebilirsiniz.



**Saitek X36, gerçek uçuş zevkini yaşamanız için ideal bir ürün.**

Eğer ortalama bir simulasyon oyuncusu iseniz ve *BattleZone* gibi bir oyun oynuyorsanız, Microsoft SideWinder tipi sticklerden şaşmayın, çünkü bu sistem sizin için fazla ayrıntılı olabilir. Örnek olarak stickdeki "Launch" düğmesini gösterebiliriz. Bu düğme en üstte iki sarı düğmenin üzerinde yer alıyor ve normal zamanlarda atarak "Safe" yani "güvenli" konumuna geliyor. Bu belki çok gerçekçi olabilir ama sıkı simülasyoncuların dışındaki oyuncular için hiç de gerekli bir özellik değil. Hatta bu özelliği asla kullanmayacağınız neredeyse garanti.

Sonuç olarak X36 tam profesyonel bir stick ve 99 dolarlık (Amerika fiyatı) bir fiyatı var. Eğer gerçek bir uçuş simülasyonu tutkunu iseniz, X36 şu an için piyasanın en iyi kontrol sistemi.

**DİĞER SEÇENEKLER**

Eğer uçuş simülasyonları dışında da joystick kullanıyorsanız, *www.microsoft.com* ve *www.logitech.com* adreslerinde pek çok seçenek sizleri bekliyor.

**SON KARAR**

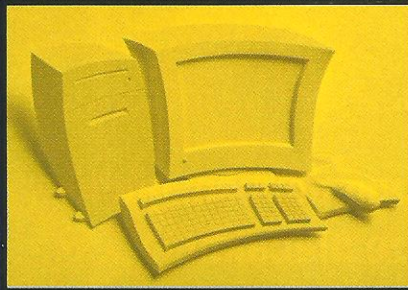
**ARTILAR** Ele çok iyi oturuyor; düğmelerin programlanması ve konumları başarılı; fiyatı özelliklerine göre çok uygun.

**EKSİLER** Yalnızca ileri düzey uçuş simulasyonu oyuncuları için tasarlanmış.

**SONUÇ** X36, "Sanal pilotlar" için şu an piyasadaki en iyi kontrol sistemi seçimi olabilir.

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onların size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

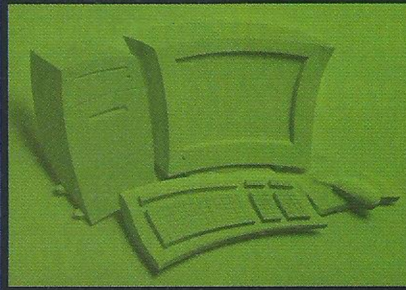
# YENİ DÜNYANIZI SEÇİN



## EKONOMİK SİSTEM

**FİYAT: YAKLAŞIK 1300$**

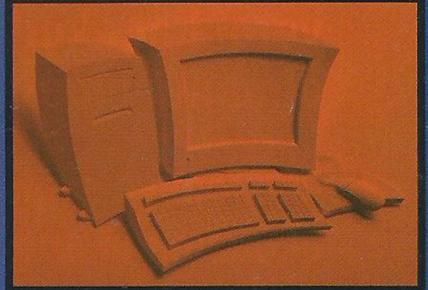
KASA: Asus T5 ... 66S
İSLEMCİ: Intel Celeron 500MHz ... 108S
ANAKART: Abit BE6 II ... 125S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM ... 55S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜSTÜRÜCÜ: AB-RS370 ... 15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 10X Pioneer DVD-ROM ... 186S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB ... 14S
HARD DİSK: 10.2GB Maxtor UDMA66 ... 95S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital 55S
MODEM: Apache 56K Internal ... 44S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital ... 220S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000 ... 135S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital ... 23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro ... 38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround ... 57S
KLAVYE: Mitsumi ... 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft ... 45S
TOPLAM:1.291S



## ORTA SEVİYELİ SİSTEM

**FİYAT: YAKLAŞIK 2000$**

KASA: Asus T5 ... 66S
İSLEMCİ: AMD Athlon 550MHZ ... 189S
yada Intel Pentium III 550MHz ... 249S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 ... 168S
PIII icin Abit BE6 II ... 125S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM ... 105S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 8X + Dxr3 ... 292S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 15GB Quantum UDMA 66 7200 155S
SES KARTI: Creative SBLive! Player ... 81S
MODEM: Apache 56K Internal ... 44S
MONİTOR: 19" Hyundai P990 ... 428S
VIDEO KARTI: Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra .. 152S
JOYSTICK: Microsoft Sidewinder Precisson Pro . 65S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro. . 38S
HOPARLÖR: Cambridge SoundWorks FPS 1000 ... 79S
KLAVYE: Mitsumi ... 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft. . 45S
TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 1948S
AMD Athlon-tabanlı: 1.931S



## PAHALI SİSTEM

**FİYAT: YAKLAŞIK 3300$ VE ÜSTÜ**

KASA: Asus T10 ... 84S
İSLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ ... 235S
yada Intel Pentium III 700MHz ... 365S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 ... 168S
PIII icin Abit BE6 II ... 125S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM ... 105S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 8X + Dxr3 ... 292S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB . . 14S
HARD DİSK: 20.4GB Seagate Baracuda . 215S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum . . 195S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90 ... 105S
MONİTÖR: 19" NEC ... 855S
VIDEO KARTI: Leadtek Winfast GeForce2 GTS ... 355S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System ... 112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike ... 53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000 ... 145S
KLAVYE: Logitech ... 114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer ... 75S
TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 3.209S
AMD Athlon-tabanlı: 3.122S

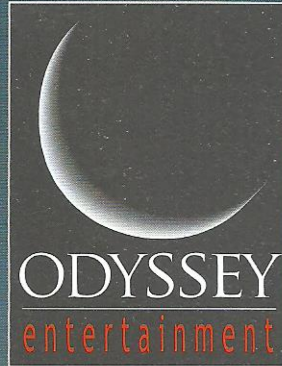
# Sadece bir dakika



✔ Gümrük vergisi, KDV, Fon ve Lisans ücretleri ödenmemiş, kaçak bilgisayar oyunlarına itibar etmeyerek,

✔ vergi kaçakçılığına teşvik etmemiş olmanın onurunu ve huzurunu yaşayın.

**Ekonomiye sağlık kazandıran bu tutumumuzun dönüşü, güçlü ekonominin artan hizmet kalitesi ile yine size olacaktır.**




**Orijinal - Ekonomik - Kaliteli ve tüm vergileri ödenmiş bilgisayar oyun CD'leri**

**Odyssey bundan sonra sizin de tercihiniz olacaktır.**

# Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.
Bu ay: CD-ROM, DVD-ROM

| CD-ROM/DVD-ROM | İNCELENDİĞİ TARİH | FİYATI* | TÜR | HIZ | ORTALAMA OKUMA HIZI | İTHALATÇI FİRMA | SON KARAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Creative CD4832E | Ekim '99 | 51$ | CD-ROM | 48X | 4617kps | Empa (0212) 599 30 50<br>GenpaCom, (0212)2881078<br>Multimedya, (0212)2164568 | Yeni bir CD-ROM sürücü almanı vakti geldi diyorsanız, bu ürünüdeğerlendirin. |
| Toshiba XM-6702B | Şubat '00 | 61$ | CD-ROM | 48X | 5444kps | Karma (0212) 239 32 00 | Sorunsuz kullanım isteyenler için piyasada bulunabilecek az sayıdaki CD-ROM'dan biri<br>PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ |
| Creative CD5230E | Mart '00 | 58$ | CD-ROM | 52X | 4850kps | Empa (0212) 599 30 50<br>GenpaCom, (0212)2881078<br>Multimedya, (0212)2164568 | Performansıyla göz doldursa da, ürünün ciddi sorunları olduğunu kabul etmeliyiz. |
| BTC BCD F560B | Nisan '00 | 48$ | CD-ROM | 52X | 4684kps | Boğaziçi, (0212) 217 29 29 | Ortalama bir CD-ROM sürücü arayanların tüm ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte. |
| Creative DVD Encore 8X | Mayıs '00 | 292$ | DVD-ROM | 8X | 4601kps | Empa, (0212) 599 30 50<br>GenpaCom, (0212)2881078<br>Multimedya, (0212)2164568 | Encore 6X DVD kitine sahipseniz, bu ürüne geçmeniz çok da gerekli değil. |
| Kenwood 72X True-X | Mayıs '00 | 160$ | CD-ROM | 72X | 8839kps | Vega, (0212) 347 01 47 | Kenwood kalitesini gözler önüne seren oldukça kaliteli bir ürün, sadece fiyatı biraz yüksek. |
| Pioneer DVD-A04SZ | Mayıs '00 | 186$ | DVD-ROM | 10X | 9359kps | Multimedya, (0212)2164568 | Performans ve kalitesiyle Pioneer DVD-A04SZ, piyasanın en iyi sürücülerinden biri.<br>PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ |
| Afreey DD-4010E | Mayıs !00 | 162$ | DVD-ROM | 10X | 8087kps | Koyuncu, (0212) 213 40 90 | Afreey DD-4010E, performansı ve özellikle uygun fiyatıyla dikkat çeken bir ürün. |

* Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlardır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

DONANIM

# TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

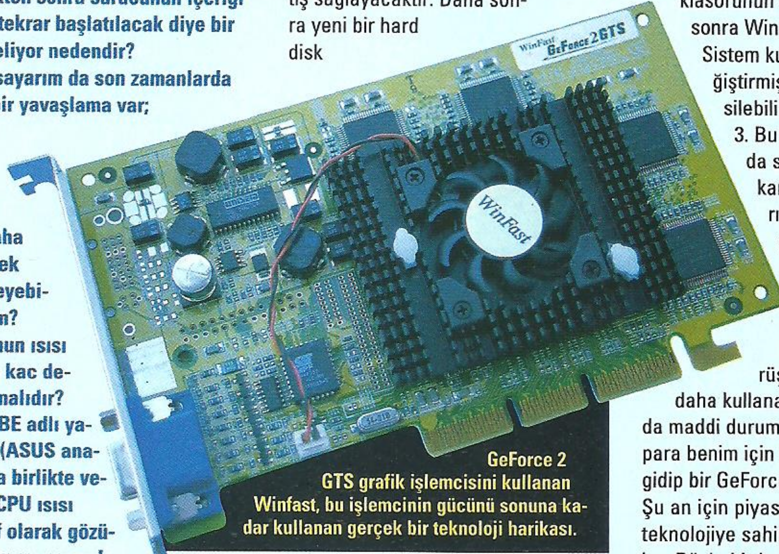
# Upgrade konusunda merak ettiğiniz her şey...

**PC Gamer Türkiye Donanım, bilgisayarla ilgili her türlü soru ve sorunlarınıza çözümler getirmeye devam ediyor. Sıcak yaz günlerinin gelmesiyle birlikte okuyucularımız yine upgrade konusunda bizi soru yağmuruna tutmaya başladılar. Biz de elimizden geldiğince bu sorulara ve sorunlara ışık tutmaya çalıştık. Her konuda bize yazabileceğinizi artık biliyorsunuz.**

**Sevgili PC GAMER**
**Bu size ilk mail'im. Derginizi 5 inci sayıdan beri takip ediyorum ve derginizi beğeniyle okuyorum. Çok başarılısınız ve başarılarınızın devamını diliyorum. Size bir kaç sorum Olacak: İlk olarak sistemim P3 450, ASUS P3V4X (via main board), 64MB RAM, 40X PHILIPS CDROM, 64 PCI ses kartı, ELSA USB MİCROLİNK 56 K MODEM EXT, ELSA ERAZOR2 (TNT) ekran kartı, PHILIPS 105S monitor, 6.4 Quantum UDMA 66 hard disk.**
**1. İlk olarak sistemimde ne upgrade edilmeli? Ben bir tane daha 64MB RAM almayı düşünüyorum; sizce ne yapılmalı?**
**2. Windows 98 kullanıyorum ve Windows 98 üstüne bir kere daha Windows 98 yükleyince; bilgisayar Win98'e girmeden önce çift aygıt VCD diye bir uyarı çıkıyor. Bunu nasıl yok edebilirim (enter a basmadan o bölümü geçemiyorum)?**
**3. Ekran kartımı ne kadar zaman daha kullanabilirim? Ne kadar zaman sonra değiştirmem gerekir?**
**4. Bilgisayarım *Half Life* gibi oyunlarda takılıyor. Ekran kartıma bir fan taktım yine de çözüm olmadı. Ancak restart'layabiliyorum; başka çaresi yok (bu takılma yaklasık 3-4 saat oynadıktan sonra oluyor). Bu takılmaları durdurmanın çaresi yok mu?**
**5. Hard disk'imi defrag ederken 10 % a geldikten sonra sürücünün içeriği değişti tekrar başlatılacak diye bir uyarı geliyor nedendir?**
**6. Bilgisayarım da son zamanlarda büyük bir yavaşlama var; bunu sisteme 64MB RAM daha ekleyerek çözümleyebilir miyim?**
**7. CPU'nun ısısı en fazla kac derece olmalıdır? PC PROBE adlı yazılımda (ASUS anakartlarla birlikte veriliyor) CPU ısısı 43c/109f olarak gözüküyor; bu ısı normal midir? (Takılmalar bu sıcaklık normal değilse CPU'nun cok ısınmasından mı oluyor?)**
**Vereceğiniz cevaplar için teşekkür ederim. Yayın hayatın da basarılar dilerim.**

***— Cem Varda***

Merhaba Cem, öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. İstersen vakit geçirmeden hemen sorularının cevaplarına geçelim.
1. Bilgisayarında ilk olarak yapman gereken upgrade işlemi senin de vurguladığın gibi RAM almak olacaktır. Sistemine ekleyeceğin 64MB RAM, sistem performansında büyük bir artış sağlayacaktır. Daha sonra yeni bir hard disk almayı düşünebilirsin. Artık günümüz oyun ve uygulamaları hard disk üzerinde oldukça büyük yerlere ihtiyaç duyuyorlar. Sorunsuz bir kullanım için hard diskinde en azından 500MB veya 1GB'lık bir boş alan tutman gerektiğini düşünürsek; sana kullanabileceğin sadece 5GB'lık bir alan kalıyor. Ayrıca son zamanlarda hard disk fiyatlarının bir hayli düştüğü de bir gerçek. Piyasada 15GB'lık bir hard diski yaklaşık olarak 115$'a bulman mümkün. Gelelim ses kartına; eğer kendini sıkı bir oyuncu olarak görüyorsan ses kartını da değiştirmen gerecektir, tabi ki bir SB Live! Value ile. Bu ses kartının oyunlara kattığı atmosfer kesinlikle tartışılmaz. Ekran kartı konusuna ise biraz sonra değineceğiz.
2. Öncelikle yapmış oluğun bu hareketin hiçte sağlıklı olduğunu vurgulamak istiyoruz. Bunu yapmış olmanın bir sebebi sisteminde bir problem ile karşılaşman olması gerekir. Birçok durumda Windows üzerine tekrar Windows kurmak sorunun çözümü olmaz. Aksine yeni sorunlar doğurabilir; tıpkı senin karşılaştığın sorun gibi. Sana tavsiyemiz eğer hard diskinde önemli bilgiler bulunmuyorsa; sistemine format atman ve en baştan Windows'u temiz temiz kurman. Eğer format atmak istemiyorsan, bilgisayarını bir sistem disketiyle açtıktan sonra Windows klasörünün ismini değiştirip, daha sonra Windows'u kurabilirsin. Sistem kurulduktan sonra değiştirmiş olduğun bu klasörü silebilirsin.
3. Bu sorunun cevabı biraz da sana bağlı. Eğer ekran kartının senin ihtiyaçlarını karşılamadığını düşünmeye başlamışsan, hemen değiştirebilirsin. Yok bu beni bir süre daha idare eder görüşündeysen bir süre daha kullanabilirsin. Tabi ki burada maddi durum da söz konusu; eğer para benim için önemli değil diyorsan gidip bir GeForce 2 GTS alabilirsin. Şu an için piyasada bulunan en yeni teknolojiye sahip ekran kartları bunlar. Böyle bir kart alırsan en azından 1 sene yeni bir ekran kartı almana ihtiyaç kalmayabilir.
4. Bu takılmaların ekran karından kaynaklandığını sanmıyoruz, ayrıca fan taktırmış olman bunun için bir çözüm olmaz. Bu takılmalar büyük ihtimalle sistemin de bir hatadan kaynaklanıyor. Bunun için daha öncede bahsettiğimiz gibi temiz bir Windows kurman gerekecektir.
5. Hard diskin çok dolu için ve defrag olayında RAM'inin yetersiz kaldığı için, sistemin bu işlemi baştan başlata başlata tamamlamaya çalışacaktır. Bunu normal olarak karşılaman gerekiyor.
6. RAM takviyesi ile bu sorunu giderebileceğinden emin olabilirsin.
7. Senin burada belirttiğin 43 derece gayet normal bir değer, genelde Pentium III 450 işlemcileri için 80 derecenin üstü tehlike sınırıdır. Yani senin işlemcin gayet normal hatta düşük bir sıcaklıkta bile çalışıyor diyebiliriz.



GeForce 2 GTS grafik işlemcisini kullanan Winfast, bu işlemcinin gücünü sonuna kadar kullanan gerçek bir teknoloji harikası.

## Oyun Makinesi

**Okuyucularımızdan gelen hemen her mektup ya da mail'de en çok sorulan soru, sahip oldukları sistemin daha ne kadar idare edebileceği oluyor. Biz de bu ay, piyasadaki oyunları rahatlıkla oynayabileceğiniz minimum sistemi yayınlamayı uygun bulduk. Daha düşük sistemlerle de bir çok oyunu oynayabilirsiniz ancak sorun yaşamadan ve keyfinizce oyun oynamak istiyorsanız, en azından aşağıdaki bileşenlerden oluşan bir sisteme sahip olmanız şart.**

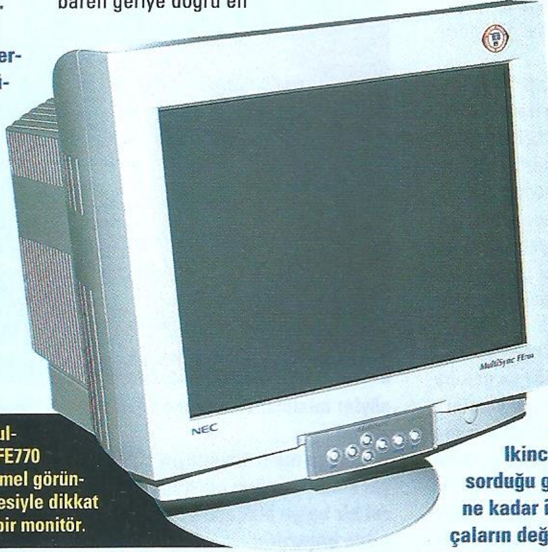
- Intel Pentium II 400 ya da Intel Celeron 500
- 128MB SDRAM
- Voodoo 3 3000 ekran kartı
- 6.1GB IDE hard disk
- 40X CD-ROM sürücü
- Creative PCI 128 Vibra ses kartı
- 17" SVGA monitör
- Microsoft SideWinder Gamepad
- 56K modem

# TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

**S** **PC GAMER çalışanlarına selam;**
**Benim adım Onur; sizden benim bilgisayarımda oluşan bir sorundan dolayı yardım isteyeceğim ve lafı uzatmadan sorunuma geçeyim.**
**1- Bende Voodoo2 Banshee 16MB ekran kartı var, oyunları fena göstermiyor. Ama *Quake3 Arena*'yı yüklüyorum oyun açılmıyor. Çünkü quake OPENGL istiyor, *Quake*'te OpenGL'i yüklüyorum bu seferde bilgisayarın ekranı normal kipte çalısmıyor da güvenli kipte çalışıyor. Güvenli kipte çalıştırıyorum ama ekrana [.............. .... ayarlarınız çalışmıyor] diyor. O zaman OpenGL'yi sildim ve Voodoo2 Banshee'yi tekrar yükledim. Her şey eski halini aldı güzel.**
**1. Bu seferde ekranda (gerekli bir .dll dosyası, SONNICM.DLL,bulunamadı) yazdı. Bu hata mesajını nasıl düzeltebilirim. (Bilgisayarımı her açışımda bu mesajı görüyorum).**
**2. Bendeki Voodoo ile OpenGL çalışıyordu, yani *Quake3 Arena*'yı oynayabiliyordum 3 gün öncesine kadar, ben bilgisayarıma format attırdıktan sonra her şey oldu zaten, Voodoo ile OpenGL çalışmadı bunu nasıl düzeltebilirim.**
**3. Ben sizin nisan ayında verdiğiniz Q3RADIAND'ta oyun haritası yaptım; bunu nasıl oyunda oynayabilirim? Worldcraft'ta da deatmach oyun haritası yaptım bunu nasıl oyunda oynayabilirim?**

***— Onur Tarıker***

**C** Merhaba Onur,
1. Öncelikle şunu söylemeliyiz ki Voodoo2 Banshee'ler ömürlerini tamamladı. Artık en azından bir TNT2'ye sahip olman gerekiyor. Sorununun çözümüne gelince:
Voodoo2 Banshee'lerin OpenGL destegi zaten son derece sınırlı. *Quake III* CD'sindeki MiniGL sürücülerini kurman ve tabi ki Banshee'nin en son sürücülerini de indirmen gerekmekte. Bu işlemler oyunun çalışmasındaki problemleri ortadan kaldıracaktır. Kayıp dll dosyasi için inan hiçbir çözüm yok. Bu mesaji aldığın andan itibaren geriye doğru en son sildiğin programlardan birinin sildiği bir dll olabilir. Bunun için o programı yeniden kurmalısın. Scandisk (tam olarak!) yapman da bir ihtimal sorunu çözebilir.
2. Yaptığın haritayı *Quake III Arena* dosyası altındaki baseq3 dosyası içine kopyaladıktan sonra oynayabilirsin. Eğer oyunun ana menüsünde bu haritayı göremiyorsan konsol komutu: "\map harita ismi" olarak gir. Konsol ilk çıktığındaki " işaretini silmeyi de unutma. WorldCraft'ta yaptığın haritayı ise WorlCraft içinden F9 ile oyuna export edebilirsin.



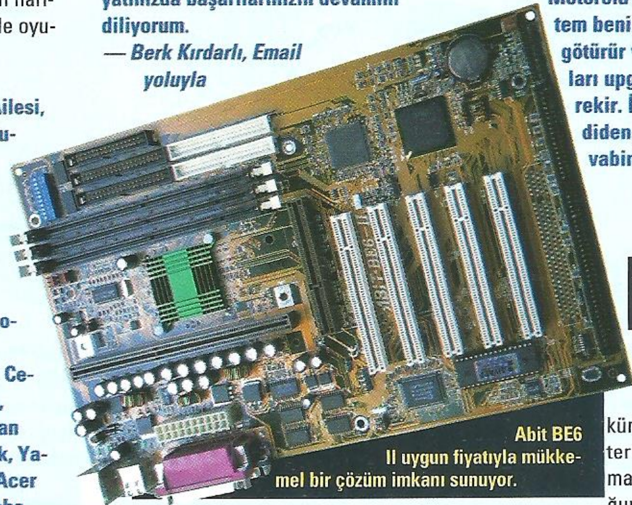
NEC MultiSync FE770 mükemmel görüntü kalitesiyle dikkat çeken bir monitör.

## YARDIM MI GEREKLİ ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
**Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul**
ya da e-mail atın:
***donanim@pcgamer.com.tr***

**S** **Sevgili PC Gamer Ailesi, Bu size ikinci mektubum. İlk mektupta olduğu gibi bunda da söylüyorum: Bu dergi gerçekten çok güzel ve okumaktan zevk alıyorum. İnşallah böyle devam edersiniz. Ve hemen sorularıma geçmek istiyorum.**
**Bilgisayarımın sistemi şöyle: Celeron333 işlemci, 96 MB Ram, 16MB Voodoo3 3000 AGP ekran kartı, 4.3GB Seagate Harddisk, Yamaha ses kartı, 56K modem, Acer 20X CD-ROM sürücü ve Yamaha 8x4x24 CD-R/RW IDE CD yazıcı'dan oluşuyor. Anakartım ise sanırım LX-AT anakart. Daha önce ki mektubumda bilgisayarımda donmalar olduğunu ve Ctrl+Alt+Del ile bilgisayarı yeniden başlatmak zorunda kaldığımı yazmıştım. Bu olay 64'lük RAM'i takınca oluyor ve çıkartınca olmuyordu. Şimdi ise her iki durumda da olmaya başladı. O zamanlar anakart hakkında bilgim olmadığı için bilgi verememiştim; çünkü kitapçığını kaybettim ve anakartın elemanlarının dizilişinden LX-AT olduğunu tahmin ediyorum. Donmanın ise anakartın uyumsuzluğundan (ya da dandikliğinden) olduğunu düşünüyorum. Bu konu hakkında bilgi verirseniz çok memnun olurum.**
**İkinci sorum ise herkesin sorduğu gibi, bu donanım beni ne kadar idare eder, hangi parçaların değişmesi gerekiyor? Ben anakart'ın durumu kesinleşince, eğer gerekiyorsa değiştiririm, gerekmezse işlemciyi değiştirmeyi düşünüyorum. Harddisk'in kapasitesi az olabilir ama bana yetiyor.**
**Üçüncü ve son sorum Windows dizininde "win386.swp" adlı 40 ile 80 MB arasında değişen, daha önce olmayan bir dosya oluştu. Bunun sebebi ne olabilir ve bunu silsem Windows çöker mi? Sizin de fikirlerinizi aldıktan sonra bu bilgisayarı sorunsuz hale getiririm inşallah. Yayın hayatınızda başarılarınızın devamını diliyorum.**

***— Berk Kırdarlı, Email yoluyla***


Abit BE6 II uygun fiyatıyla mükkemel bir çözüm imkanı sunuyor.

**C** Merhaba Berk,
Senin de tahmin ettiğin gibi problem yüksek ihtimalle anakartından kaynaklanıyor. LX-AT ise zaten çoktan ömrünü doldurmuş bir model, fakat yine de bize markasını yazsaydın her şey daha kolay olabilirdi. Ekran kartın ve modeminin markaları da ayrıca önemli. Çünkü ekran kartının uyumsuzluğu pek çok problemi beraberinden getirebilir. Ses kartının Yamaha olması ise zaten ayrı bir risk. Ayrıca bir de CD-Writer sahibi olduğunu söylüyorsun. Böylesi ağır bir donanım trafiğini bu anakartla kaldırman zaten çok zor.
Konfigürasyonunda hemen değiştirmen gerekenler ise: Anakart (Abit BE-6 II), İşlemci (PIII 450 ve üstü), Ses kartı, 128MB SDRAM.
Win.386.swp dosyası swap dosyasıdır. Windows bu dosyayı RAM ve Hard disk arasi transfer işleri için kullanır ve bu dosya çok önemlidir.

**S** **Selam sevgili PC Gamer ekibi,Derginizi hiç kaçırmadan takip ediyorum ve gerçekten muhteşem bir dergi hazırlıyorsunuz. Şimdi sorularıma geçiyorum.**
**Oyun ağırlıklı bir Web sayfası açmak istiyorum; bana bunu anlatırsanız çok sevinirim. Internet'i yeni kullanmaya başladım. Internet'te nasıl oyun oynayabilirim. Oyunlar hakkında aşırı fazla bilgim var. Bu bilgilerimle bir oyun dergisi çıkartmak veya herhangi bir dergide yazı yazmak (e-mail yoluyla size yazabilirim mesela) istiyorum. Acaba sizin dergi olabilir mi? Bilgisayarımın konfigürasyonu: Celeron 366, Creative Vibra 128 ses kartı, Creative 48X CD-ROM, Voodoo Banshee ekran karti, 14" monitör, 6.4GB hard disk, Motorola modem. Bu sistem beni daha ne kadar götürür ve hangi parçaları upgrade etmem gerekir. İlginiz için şimdiden teşekkürler; cevabinizi bekliyorum.**

***— A.Fatih Karamaraş***

**C** Sevgili Fatih,
Oyunlar hakkındaki aşırı bilgini taktir etmemek mümkün değil. Fakat Internet'te site yapmak ile ilgili sorduğun soru çok geniş kapsamlı. Oyun sitesi olarak ne tür bir planın olduğunu bize biraz açsaydın sana yardımcı olabilirdik. Yazılarını ise Türkiye'deki bazı oyun sitelerinde veya arkadaşlarınızla ortak kuracağınız bir oyun sitesinde yayınlayabilirsin. Internet'te oyun oynamak

# TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

için önce Internet oyun desteği olan bir oyunu seçmelisin. Sonra Internet'e bağlanıp ve oyunu açarak, oyunun multiplayer menüsünden Internet oyunu seçeneğini kullanarak uygun bir oyun sunucusu ile bağlantı kurabilirsin. Elindeki konfigürasyon bir hayli eskimiş, günümüzdeki 3D oyunları oynayabilmen için bu konfigürasyonu tamamen (CD-ROM ve ses kartı hariç) yenilemen gerekiyor.

**S** **Sevgili PC Gamer,**
**Sizi Ocak 99'dan beri takip ediyorum. Derginiz harika. Severek okuyorum. İsterseniz mektubu homojenize etmeden sorulara geçiyim.**
**1. *Fifa 2000* bilgisayarımda çalışmıyor. Oyunu kısa yolundan ve başlat menüsünden de çalıştırmaya çalıştım. Oyunu silip yükledim gene olmuyor.**
**2. Internet üzerinden adım adım oyun oynamayı derginizde yayınlar mısınız?**
**3.*Fifa 2001*'de (çıkarsa) Galatasaray olacak mı?**
**4. Söylemek istediğim bir şey var: Ben *EURO 2000*'in orjinalini aldım. Gerçi orjinalini almasaydım daha iyi olurdu. Çünkü 18,000,000'a oyun almak yerine 9 tane oyun alırdım daha iyi. Hiç değilse betasını alsam bile değiştirirdim. Ben oyun aldığımda paranın kime gittiğine bakmıyorum. Ne yapalım yani onlar para kazansın diye orjinal oyun mu alayım? Bizlerin babaları yada bizler sabahtan akşama çalışıyoruz. Onlar da ne emek verip para kazanıyorlar. İçinde bir CD,bir kullanma kılavuzu, bir de yabancı ülkeden fabrikasından geldi diye mi alacağım.?Ama tamam onların da hakkı para kazanmak.**
**Saygılarımla,**

***— Altuğ Asiltürk***

**C** Merhaba Altuğ,
Samimi mektubun için teşekkürler. Şimdi cevaplarına geçelim.
1. *FIFA 2000* ile ilgili pek çok şikayet alıyoruz. Ancak bize oyunun neresinde nasıl bir problemle karşılaştığını açıklamış olsaydın sana yardım etmemiz mümkün olabilirdi.
2. Bunu standart olarak anlatmak inan hiç kolay değil, çünkü her oyun birbirinden az da olsa farklı prosdürlerle Internet oyunu imkanı tanıyor. Fakat en kestirme olarak şu sırayı takip edebilirsin: Internete bağlan, oyunu aç, multiplayer bölümüne gir, Internet games (veya online games) bölümüne tıkla ve oyunun bulacağı bir server üzerinde oyuna başla. Fakat bu en basit yol. Ayrıntılar için bize bir oyun ismi vermelisin.
3. Şu an böyle bir bilgimiz yok. Fakat olması kuvvetli bir ihtimal gibi görünüyor.
4. Burada biraz acımasız bir eleştiri yapmışsın. PC oyunlarının maliyetleri son derece yüksek. Eğer bir oyunun credits bölümüne göz atarsan ne kadar çok programcı ve tasarımcının çalıştığını görebilirsin. Ayrıca günümüzdeki bir 3D oyunun maliyeti neredeyse bir Hollywood filmi kadar olabiliyor. Bu yüzden orijinal oyunlar pahalıdır.

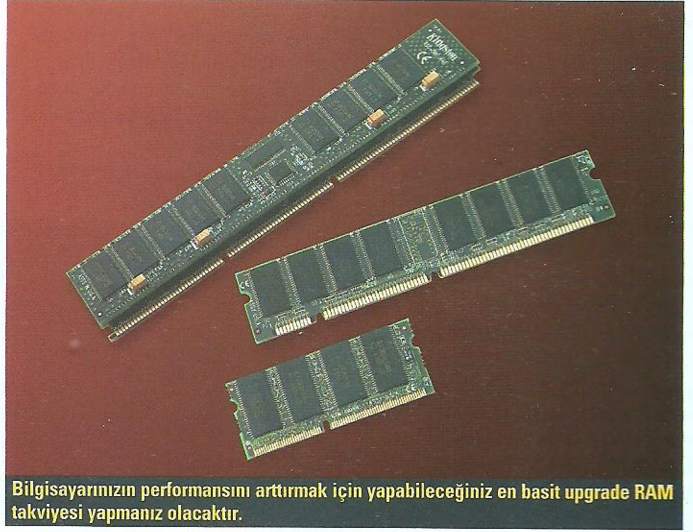
**S** **Derginizi 10. sayıdan beri takip ediyorum ve çok beğeniyorum. Fiyat konusunda itirazı olanlara da şunu söylemek istiyorum. Bu dergiyi USA'dan buraya getirmek, Türk okuyucuların önüne sunmak,dil çevirimi işi ile uğraşmak,sıfırdan başlayıp donanım sayfası hazırlamak ve 64 sayfalık strateji rehberi çıkartmak gibi zorlu ve masraflı şeyleri düşünmek istiyorum. Neyse sorularıma geçiyim;**
**1. Euro 2000 CD'sini aldım (copya cd) ve oyunu Install ettim ama bir türlü çalışmıyor. Arkadaşım başka yerden aldı ve o hatayı ondada veriyor. Parası önemli değil oyunun orijinalini alıyım diyorum ama şimdi de çalışır mı çalışmaz mı korkusu var. Sizce orijinalini alsam problem çıkar mı?**
**2. Benim Voodoo 3 2000 PCI ekran kartım ve 14 inch eski bir monitörüm var. Özelliklerdeki 640x48'i bir türlü değiştiremiyorum; 800x600 falan yapamıyorum. Sizce ne yapmalıyım?**
**3.)CD-ROM'umdan hiç memnun değilim. Önereceğiniz bütün CD'leri gık demeden okuyacak bir CD-rom söyler misiniz? (Kenwood demeyin sakın)**
**Bence bu maili yayınlayın çünkü fiyat konusunu dert edenlere çok güzel bir belge olacaktır. Yayın hayatınızda başarılar.**

***—Alper Tufan***



Sorunsuz ve yüksek performansa sahip bir CD-ROM arıyorsanız Toshiba 48X tam size göre.

**C** Sevgili Alper,
Bu güzel ve haklı yorumların için teşekkür ederiz. Hemen cevaplarına geçelim.
1.2. Birinci sorunun yanıtı ikinci sorunda gizli. Artık hiçbir 3D oyunu 14 inç monitörle oynamanın imkanı kalmadı. Bu durum oyundan zevk alamamanın yanında artık teknik olarak da imkansız, çünkü pek çok 3D oyun, yeterli grafik seviyesini göstermek için yüksek çözünürlüklü ekranlara ihtiyaç duyuyor ve 14inç monitörler de gerekli tazeleme ve çözünürlük desteğini veremiyor. Biz sana hem oyunun orijinalini almayı hem de 17inç bir monitör almanı tavsiye ediyoruz.
3. Şu an sana tavsiye edebileceğimiz en iyi marka Toshiba'dir. Fakat alternatif olarak Philips ve LG'yi de düşünebilirsin.



Bilgisayarınızın performansını arttırmak için yapabileceğiniz en basit upgrade RAM takviyesi yapmanız olacaktır.

**S** **Size iyi günler dilerim...(Gerçi şu anda bu mesajı akşam00:00da yazıyorum ama...) Neyse öncelikle derginizin Türkiye'de bir numara; daha doğrusu sadece Türkiye'de değil bütün dünyada birinci olduğunu söylemek ve altını çizerek belirtmek isterim. Artık bu kadar yalakalıktan sonra konuya giriyorum. Benim Pentium III işlemli ve 533MHz'lik 128MB RAM ve Voodoo3 3000lik bir bilgisayarım var. Sizce *Flight Simulator 2000* böyle bir konfigirasyonda yine slayt gösterisi gibi mi olur; yoksa adam gibi çalışır mı? Gerçi siz çalışacağını mart derginizde belirttiniz; ama ben yine de işi sağlama alıyım dedim. Çünkü oyunun orijinal olmayan versiyonu bile 4000000 TL. Sizce oyunu alayım mı? Ve bir şey daha soracağım; acaba *Janes F/A 18* de sadece tek uçak mı var yoka başka uçaklarda var mı? Sizce *UASEF* mi yoksa *F/A18* mi daha iyi?**

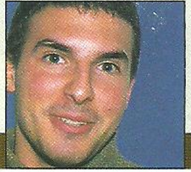
***— Yarkın Urhan***

**C** Sevgili Yarkın,
Öncelikle dergimiz hakkında söylediğin övgü dolu sözlerden dolayı sana teşekkür etmek istiyoruz. Tek amacımız sizlere layık bir dergi çıkartabilmek. Mektubunda bahsetmiş olduğun konfigürasyonun her türlü oyun için son derece yeterli bir performans sağlayacağını belirtirim. Fakat Voodoo 3'lerin de artık ömürlerini tamamlamasının yakın olduğunu da hatırlatmamız gerekir. Tabi ki bu kart seni bir süre daha idare edecektir. Fakat yakın bir zaman dilimi içerisinde yeni bir ekran kartı almayı düşünmelisin.

*Flight Simulator 2000* tabi ki her simülasyon meraklısının alması gereken bir oyun (hatta oyun değil bir eğitim programı!). Bu oyunun orijinalini mutlaka almalısın. *Janes F/A 18*'de ise diğer basit uçakları kullanmak isteyeceğini hiç sanmıyoruz. Ayrıca Janes sadece *F/A 18* için değil tüm simülasyonlarda bir numara.

CÜNEYT HALU

# UZATMA DAKİKALARI



EKLENTİLER · SENARYO DİSKLERİ GENİŞLEME PAKETLERİ PATCH'LAR

# Haberler, haberler...

***Asheron's Call* heyecanı tüm dünyayı sararken *MDK 2* ise uzun zamandır varolan bir açığı kapatıyor.**



Asheron's Call... Bu çağrıya uyun.

Bir kez daha merhaba... Yazın tam ortalarına geldiğimiz şu günlerde (hele hele okullar da tatile girmişken) insan oyun oynamaktan daha güzel bir şey bulamıyor değil mi? Evet, bu doğru... Ama oynayacak şey bulabildiğimiz pek söylenemez. Uzun zamandır beklediğimiz oyunlar bir türlü çıkmıyor, aslında bu aralar durum tatsız... Kendi adıma konuşmak gerekirse pek fazla oyun oynamıyorum, *Soldier of Fortune*'a devam ediyorum (ortalarını geçtim herhalde), zaman bulabildikçe *Half-Life*'a takılıyorum falan...

Bu ay bahsedeceğim ilk genişleme paketi, online RPG'lerin en ünlülerinden biri olan EverQuest için çıkarılan *The Ruins of Kunark.* Bu genişleme paketi, *Everquest*'in zaten son derece büyük olan dünyasını %30 oranında büyütüyor ve oyuna yeni bir ırk daha getiriyor (kötü kertenkelelerden oluşan Iksar diye bir ırk). Ayrıca yepyeni büyüler, yaratıklar ve hazineler de var.

> Bu ay bahsedeceğim genişleme paketi en çok oynanan online RPG'lerden EverQuest için çıkarılan The Ruins of Kunark

*EverQuest: The Ruins of Kunark*'ta gözünüze çarpacak ilk şey, bölümlerin çok büyük olması (resmen dev gibiler). Bildiğiniz gibi *Everquest*'te alanlar daha küçük parçalara ayrılarak Internet üzerindeki gecikmenin (lag) önüne geçilmeye çalışılmış. *Everquest* hakkındaki şikayetlerden büyük çoğunluğu, oyunun alanının çok dar ve sıkışık olduğu yönündeydi, *Ruins of Kunark*'taki geniş alanlar bu sorunun çözüldüğünün habercisi...

Biraz da mekandan bahsedeyim size... *Ruins of Kunark*'ta, bir zamanlar çok güçlü olan Iksar imparatorluğunun harabelerinin arasında dolaşıyorsunuz. Uzun kumsallardan sık ormanlara ve karlı dağlara kadar birçok yerde dolaşıyorsunuz ve bu sırada karşınıza çok çeşitli yaratıklar çıkıyor. Yapımcı Verant, grafikleri ve animasyonları da oldukça geliştirmiş. Görüntülerdeki ayrıntı seviyesini arttırmak üzere bazı ayarlamalar yapmışlar, sonuçlar ise oldukça başarılı. Ufak tefek ayrıntılara bile dikkat edilmiş; mesela yaratıkların hareketleri artık çok daha gerçekçi, nehirlerdeki sular gerçekten akıyor ve yüzmeyi bırakırsanız akıntı sizi sürüklüyor vs. Bu ayrıntılar oyunun sürükleyiciliğini olumlu yönde etkiliyor.

Yeni yaratıklara da değinmek istiyorum. Eskiden dev örümceklerimiz vardı, artık yarı örümcek yarı insan olan ve son derece iğrenç görünümlü yaratıklarımız da var. Ayrıca oyunda çok gizemli bir hava da hakim... Mesela oyunun bir yerinde etrafta hiçbir yaratığın görülmediği ve sadece yerde yatan cesetlerin bulunduğu bir yere geliyorsunuz. Aval aval etrafınıza bakınıp ne yapacağınıza karar verecekken aniden dev gibi bir goril üzerinize çullanıyor ve koskoca pençesiyle indirdiği tek bir darbe yüzünden yok yere canınızdan oluyorsunuz. Ne kadar zevkli, değil mi? Gerçekten de oyuna beklenmedik olayların eklenmesi çok güzel olmuş. Yeni alanlar çok güzel hazırlanmış ve keşfetmesi son derece zevkli...

Tabii bu kadar güzelliğin arkasından oyunun kötü noktalarına da değinmeden geçmeyelim. Grafiklerin güzelleştirilmesi çok iyi, ancak beraberinde getirdiği gecikme sorunları pek hoş değil... Bunlar aslına bakarsanız işlemcinize, ekran kartınızın belleğine ve çipsetine, bilgisayarınızdaki RAM miktarına bağlı ve Internet ile pek de ilgili değil. Oyunun minimum gereksinimler lis-




Dört elde dört silah. Acımasız bir kombinasyon.



Grafikler kesinlikle bir şaheser.

tesinde 64MB olarak belirtilen RAM miktarı çoğu zaman yeterli gelmiyor, oyunu akıcı bir şekilde oynayabilmek için ne yazık ki en az 128MB RAM'e sahip olmanız lazım. Sesler konusunda da ufak tefek bazı bozukluklar var, mesela bazı yaratıkların sesleri yanlış çıkıyor. Yaratığın birini öldürdüğünüz zaman insan sesiyle ölüyor vs.

Bütün bunlara rağmen oyunun iyi yönleri kötü yönlerinden çok daha fazla. Diğer birçok genişleme paketinden farklı olarak, *EverQuest: The Ruins of Kunark*'ta yepyeni bir sürü şey eklenmiş ve oyun tekrar "yeni" bir görünüme kavuşmuş. Eğer *EverQuest*'i severek oynadıysanız, *The Ruins of Kunark*'a da bayılacağınızı peşin peşin söyleyebiliriz.

Şimdi de *Aliens vs. Predator Gold Edition*'a bir göz atalım. Hatırlarsanız bu oyun ilk çıktığı zaman, *Alien* ve *Predator* filmlerinin hayranları dışında kalan oyuncular tarafından pek tutulmamıştı. Oyun, bu iki filmin duygusunu yakalayabilmeyi başarmış olmasına karşın bir oyunun en temel özelliklerden biri olan Save özelliğinin olmaması ile hemen antipati toplamıştı. Apar topar hazırladıkları yama ile bu sorun giderilmiş olsa bile, oyunun ilk piyasaya çıkışında Save özelliğinin olmaması yüzünden ilk satışlar oldukça zarar görmüştü. Aradan bir sene geçti ve bu paket *Aliens vs. Predator Gold Edition* şeklinde tekrar ısıtılıp önümüze sürüldü. Eğer ilk oyunu alıp oynadıysanız ve beğendiyseniz, bu yamayı indirip kurmanız yeterli olur, gidip de *Gold Edition*'ı almanıza hiç mi hiç gerek yok. Ama eğer ilk oyunu oynamadıysanız, *old Edition*'a bir göz atmanız hiç de fena olmaz.

Aliens vs. Predator Gold Edition'da, ilk oyundan alınmış olan tam 30 tane görev bulunuyor. Bunlar, her seferinde farklı bir bakış açısından oynanan üç ana senaryoya ayrılmış durumda: Alien, Predator ve Space Marine. Bu üç senaryo da karşılıkları olan filmlerle uygun bir hızda ilerliyor. Mesela dev gibi olan Predator oldukça yavaş ilerliyor, aynen filmdeki gibi gizliliğe ve planlamaya önem verilmiş. Alien olarak oynadığınızda ise vıcık vıcık bir et ve diş yığını oluyorsunuz ve son derece hızlı ilerleyebiliyorsunuz. Marine'ler ise oldukça fazla ateş gücüne sahip olan normal insanlar. Her üç senaryoda da oldukça güzel hazırlanmış görüntüler sizi bekliyor. Olduğu gibi filmden alınmış seslerle süslenen oyun (son zamanlarda çıkan first-person shooter'larla boy ölçüşemese bile) adının hakkını veriyor.

Oyuna yepyeni Skirmish ve multiplayer modları da eklenmiş. Alien, Alien 3 ve Alien: Resurrection filmleri üzerine kurulan bu yeni modlar, oyuna oldukça geniş bir çeşitlilik sağlamış.

Ancak şunu da belirtmek isterim ki, koskoca bir genişleme paketi olarak piyasaya verilen bu oyundan çok daha fazlasını bekleyebilirdik. Fox Interactive biraz kolaya kaçmış gibi geldi bana...

Ben de artık şu *Soldier of Fortune*'dan kafamı kaldırabilirsem biraz değişik oyunlar oynamak istiyorum. Oyunlarla dolu günler dileğiyle, hoşçakalın...

PCG

# YAMALAR

***THIEF II: THE METAL AGE V1.18 :*** 32 MB'lık patch! Daha iyi yapay zeka, farelerin ölümü düzelmiş, iplere tırmanmak daha kolay, daha gerçekçi çalışan mayınlar, ara yüzde düzeltmeler, ses kanalları 24 e çıkarılmış, düşmanlarınızdan gelen darbelere karşı daha etkili bloklar ve levellarda yenilikler. Hepsi bu devasa patchde. (thief2patch 107-118.exe)

***TACHYON :*** Tüm wingman'lerde dolaşamama problemi halledildi. Artık, Tachyon App'den "Play Tachyon"a bastığınızda bir "loading" ekranı çıkıyor. "Video Setup"ı seçtiğinizde Tachyon App'ın çözünürlük kontrolü temizlenmiş. Multiplayer menüsünden "Options"a tıkladığınızda, bir mouse sensitivity barı eklenmiş. Diğer mouse fonksiyonları geliştirilmiş. Wingman ve gemi fiyatlarına birkaç ufak değişiklik uygulanmış.



IMPERIUM GALACTICA

***STAR TREK :*** GeForce, TNT2 ve Intel 810 gibi kartları kapsayan bazı uyumsuzluk sorunları giderilmiş. Klingon Shockwave yeni bir efekte sahip olmuş, Gravity mayınları cloak durumundayken bile ateşlenebilir hale gelmiş, ve shroud altındayken özel silahlar bundan sonra ateşlenemeyecek.

***SAMMY :*** F3 replay tuşuyla ilgili problemler çözülmüş, double-switch artık düzgün çalışıyor, rookie draft'ından sonra rookie almayan CPU takımlarıyla ilgili sorunlar çözülmüş, Hall of Fame'deki alakasız bilgiler çıkarılmış, ve 512x384 ile 640x480 çözünürlükdeki pause menüsündeki sorunlar giderilmiş.

***IMP. :*** Kra'Hen mesaj bug'ı çözümlenmiş.

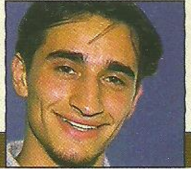
***MIND :*** Bu, Mindrover V1.02.'nin SATIN ALINMIŞ versiyonu için. Bir hafıza sızıntısını tamir ediyor, multiple senaryoyu otomatikleştiriyor, ve birçok "Extra" donanım artık bedava.

***NEED FOR SPEED:*** Eğer ISP'niz gerektiğinde talep ederse, proxy IP ve Port'unuzu ayarlayabilmenizi sağlayan ProxyTool.exe, Network Play System\ Utility dizinine eklenmiş. Böylelikle, daha az cheat olanağı ve çökme olacağı için arabaları hack etme çok daha zor olacak.

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

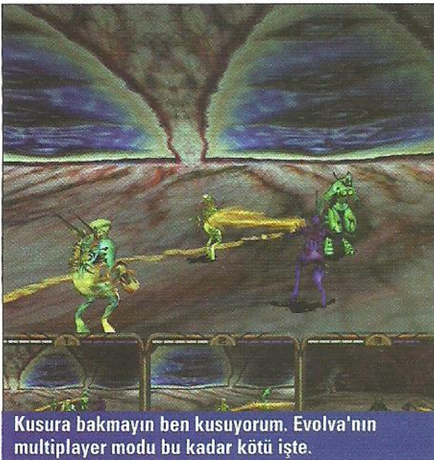
MUSTAFA BALKAYA





# Quake efsanesine kalp masajı

**Evolva fena oyun değil ama aynı şeyi multiplayer modu için söylemek için sağlam bir evrim geçirmesi gerek.**


Kusura bakmayın ben kusuyorum. Evolva'nın multiplayer modu bu kadar kötü işte.

Bilenler bilir bu köşede on kere, yüz kere, bin kere yeni nesil Shootelardan bahsetmişliğim var. Kuvvetle muhtemeldir ki bu konu size de artık kabak tadı verdi ve "bilenler bilir" diye başlayan her yazıyı gördüğünüzde arkasından ne geleceğini biliyorsunuz ve mideniz ekşiyor ağzınızda kekremsi bir tat beliriyor ve belki de verdiğiniz paraya acımaya başlıyorsunuz ama ne yapayım sayın okuyucu taktım bir kere. Yeni nesil shooterlar gelmeden hiçbir şeyin tam olmayacağını olamayacağını hissediyorum ve ne *Quake*'i ne *Counter Strike*'ı (dikkat ettiyseniz bu dergiye *Counter Strike* cevherini ilk tanıtan ben oldum, ardımdan sayfalar dolusu yazı yazıldı ama ben tüm o harala gürele içinde gözlerimi ufka dikmiş doğduğunda gözleri kör kulakları sağır edecek yeni neslin güneşinin ilk ışıklarını bekliyordum) o eskiye ait oyunları baş tacı etmeden yeni oyunları eşeliyordum.

Bu arada aranızda "kardeşim bu adamın bahsettiği yeni nesil shooter ne?" diyenler mi var. El insaf, bilenler bilir bu köşede on kere, yüz kere, bin kere bahsedildi. Hani bir sene içinde bir takım yeni oyunlar çıkacaktı, bu oyunlar yeni ekran kartlarının tüm olanaklarını kullanacaktı yani grafikleri süper olacaktı, bunun yanında bu oyunların multiplayer modu tümüyle takım oyununa dayanacaktı ve gani tarafından bir sürü araç gereç ve silah kullanılabilecekti, mesela ben bir tankı kullanırken bir takım yada klan arkadaşım topunu ateşlerken diğeri makineli tüfekle düşmanı biçecekti, işte o türden oyunlar canım!

> *Evolva* grafikleriyle yeni nesil bir oyun ama iyi grafikler her zaman bir oyunu iyi yapmaya yetmez. *Evolva* bunun bir kanıtı.

Hatırlarsanız birkaç ay önce bu yeni nesil oyunlardan birinin yakında geleceğini ve muhtemelen bomba gibi olacağından bahsetmiştik. Söz konusu oyun Evolva. Ama yeni nesil oyun derken sadece grafiklerinin yeni nesil olacağını öyle takım oyunu falan gibi şeylere bulaşmadığını da belirtmiştik. Oyun tamda dediğimiz gibi oldu! GeForce'un tüm muhteşem özelliklerini destekleyen *Evolva* sağlam sistemleri olanlar için göz banyosu demek. Muhteşem dokular olağanüstü efektler gerçekten inası tatmin edip ekran kartına verilen 300 küsür doların kuyruk acısını azaltıyor. Ne var ki oyunun geri kalan kısımları pek iç açıcı değil. Her şeyden önce bölüm tasarımı tümüyle tekrarlar silsilesinden ibaret, ayrıca genetikten az buçuk anlayanlar için mantık hataları affedilmez.

Pek çok kereler tek oyunculu bölümleri sıkıcı olan oyunları genelde multiplayer modları kurtarır. Ne yazık ki *Evolva*'nın multiplayer modu tek oyunculusunda daha da sıkıcı. 8 oyucuya dek destek veren oyunda her oyuncunun 4'er Geno Hunter'ı olduğundan toplamda 36 karakter savaşıyor. Ancak biz networkümüzde bu oyunu kurup oynamaya inanın çok fazla dayanamadık, gerçi herkesin kendi single player oyununda geliştirdiği avcıları kapıştırması biraz ilginç ama hepsi o kadar. Kontrolünüz dışındaki bir ton adamın bir birlerine girişlerini seyretmek gerçekten hiçde eğlenceli değil bunun yanında *Evolva*nın multiplayer oyun için bölüm tasarımlarıda vasatın altında. Kısacası *Evolva* giderayak şimdiye dek yaşadığım en baygın Death Match deneyimini yaşattı bize ve yeni nesil oyun dediğimiz bu muymuş yazıklar olsun dedik, yine de insaflı olmakta yarar var biz zaten *Evolva*'nın gelecek nesle ait olan özelliklerinin oynanabilirliği ve yeni modları değil grafikleri olduğunu biliyorduk. Grafikleri de Allah için iyi olduğuna göre... Sonuçta ne yalan söyleyeyim ben *Evolva*'yı sevdim çok iyi bir oyun olduğu için değil ama editörlük hayatımı adadığım yeni nesil shooter fırtınasının ilk damlası olduğu için. **PCG**


Muhteşem canavarları olmasa bu oyun çekilmez.



GÜVEN ÇATAK



# Tatil mi? Neden olmasın?

**Bu sefer Marslılar bize gelmiyor, biz onlara gidiyoruz. İade-i ziyaret söz konusu ama nereye kadar?**

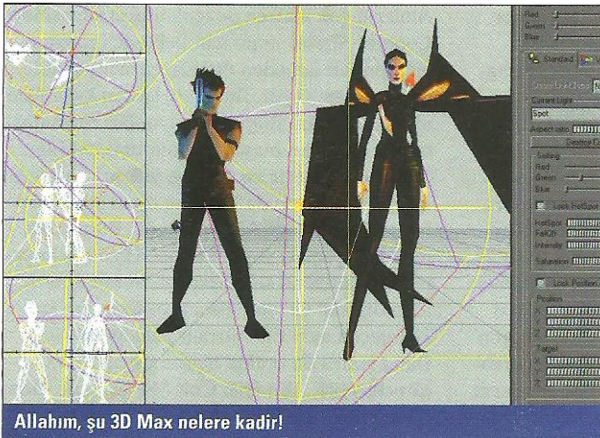



**Bakalım *Time Machine* beklediğimize değecek mi?**

Evet, havalar gittikçe ısınıyor ve klavyenin başına geçmek daha da zorlaşıyor. İster istemez insanın aklına deniz kenarı ve çevresinde gelişen aktiviteler geliyor (bunların neler olduğunu hayal gücünüze bırakıyorum). Birazcık hareketlenmiş olan adventure piyasası, yazın gelmesiyle tekrar eski durgun günlerine dönecek gibi gözüküyor. Yine de bu ay iki önemli oyunumuz var

Birinci oyunumuz *Martian Gothic: Unification*. İlk bakışta konu ve atmosfer olarak bana *Event Horizon* filmini hatırlatsa da oyunu biraz kurcalayınca yanlış bir yolda olduğumu anladım. *Event Horizon* şu benim arada sırada kullandığım 'gittiğiniz yerde gözlere ihtiyacınız olmayacak...' lafının geçtiği film. Sağlam kurgusu ve olağanüstü görsel efektleriyle uzayda geçen gerilim filmleri arasında kendine iyi bir yer edinmişti. Ama *System Shock* camiasından olan *Martian Gothic*, başlangıçta yakaladığı havayı bir türlü devam ettiremiyor. Oyunun konusuna gelince, aylardır neden Vita üssünden ses seda çıkmadığını anlamak için üç kişilik bir ekip olarak Mars'a gidiyorsunuz. Üsten elinize ulaşan son mesaj ister istemez kafalarda soru işareti bırakıyor: 'Yalnız kalın. Canlı kalın.' Böylece söz dinleyerek üsse ayrı noktalardan girip ortak bir araştırma başlatıyor ve ortalıkta dolanırken gördüğünüz cesetlerin birden o kadar da ölü olmadığını farkediyorsunuz... Buraya kadar tamam ama oyunun ilk 15 dakikadan sonrası gerçekten kof; gerilmek gibi beklentileriniz varsa şimdiden çok fazla heveslenmemenizi tavsiye ederim. Kısacası bu sefer Marslılar bize gelmiyor, biz onlara gidiyoruz. İade-i ziyaret söz konusu ama nereye kadar?

> Ama System Shock camiasından olan Martian Gothic, başlangıçta yakaladığı havayı bir türlü devam ettiremiyor.



**Allahım, şu 3D Max nelere kadir!**

İkinci oyunumuz ise *The Longest Journey*. Oyunun kurgusu gerçekten çok uçuk; olayların birbiriyle olan bağlantısı insanın aklına *Pulp Fiction* filmini getiriyor. Yani sonun başlangıcı gibi durumlar söz konusu. Konuya çok fazla girmeyeceğim. Özel (ve güzel) bir kadın olan April Ryan, dünyalar arası dengeyi sağlamakla görevlendirilmiştir. Her dünyanın kendine has bir raconu var. Olayların kompleks örgüsü hikayeyi bir arada tutuyor. Grafikler özenerek hazırlanmış. Arka planlar oldukça detaylı ve karakterlerin poligon sayısı bir hayli yüksek (1000'den fazla). Objelerin birbiriyle olan ilişkisi çok şık animasyonlarla tasvir edilmiş. Yalnız şunu söylemeliyim ki oyun gerçekten adının hakkını veriyor. Bitirmek herhalde temiz bir haftanızı alır. Bu oyunu alın ve sindirerek oynayın; başka türlü midenize oturabilir.

Daha önceki sayılarda *Blair Witch* filminin oyununun yapılacağından bahsetmiştim ve *Blair Witch Episode 1: Rustin Parr*, 1941 bu yaz sonunda çıkıyor. Gathering of Developers filmin haklarını satın aldıktan sonra bir üçleme için hemen işe koyulmuş. Anlayacağınız diğer iki bölüm yolda (ya buna resmen sinekten yağ çıkarmak denir!). Oyunun grafik motoru *Nocturne*'den alınacakmış. Terminal Reality her ne kadar motor üzerinde birtakım değişiklikler yapacağını söylese de ben şimdiden yüksek sistem gereksinimlerine hazır olun derim (bakınız *Nocturne*). Oyun aksiyon öğelerinin bolca serpiştirildiği sözde bir adventure olacak. Umarım filmin yakaladığı kamera esprisi oyunda da kullanılır; yoksa ben pek fazla gerilebileceğimizi sanmıyorum. Şu an için 'hayırlısı' demekten başka bir çaremiz yok.

Son olarak hala *Time Machine* için gün sayıyorum. Oyun yurtdışında çıkmış ve o kadar da çok tutulmamış. Yine de son sözü söylemek için oyunu görmem ve bir süre oynamam gerekir. Yalnız benim de içimde oyunun HG Wells'in romanıyla pek bir alakası olmadığına dair bir his var. Bakalım, zaman ne gösterecek? Umarım Cryo bizi düş kırıklığına uğratmaz. Görüşmek üzere...

PCG

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN · AKSİYON



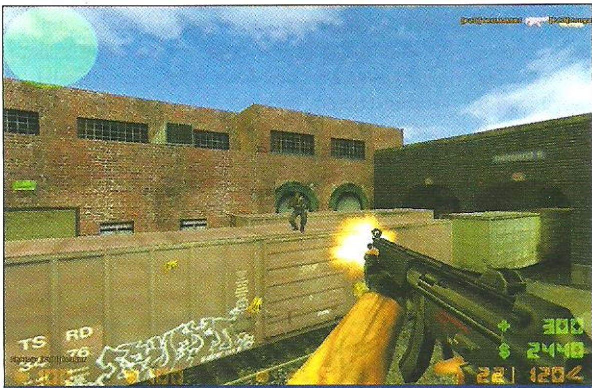
# Counter-Strike Fırtınası Dinmez! Dinmeeez!

**Olmaz böyle şey! *Diablo*'dan beri ilk kez bir oyun (oyun bile değil mod!) günümü, gecemi mahvetti.**

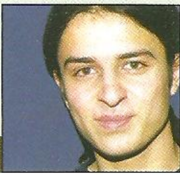
Merhaba aziz *PCGamer* bağımlıları. Oyungezer'i takip edenleriniz bilirler ki bendeniz yalnızca aksiyon, 3D shooter, yarış, simülasyon ve biraz da RPG tarzı oyunları yazıyor ve inceliyorum. Her ne kadar son zamanlardaki oyunların senaryo ve tasarımları iyice birbirlerine girmiş olsa da, belli başlı bazı konular vardır ki dünya durdukça asla değişmeyecek: Düşmanları Öldürmek!... Kesin olan bir şey var ki "vurmak ve yok etmek", bilgisayar oyunlarının ilk ana temasıydı. Yıllar içinde yaşanan değişimlere ve pek çok oyun çeşidi ortaya çıkmasına rağmen, sürekli olarak gündemdeki popülerliğini koruyan oyunlar, "Vur ve Öldür" temasını en etkileyici biçimde kullanan oyunlar arasından çıkmıştır.... Bu gerçekten çok anlaşılmaz bir şey. Neden öldürmek, yıkmak, yok etmek bize bu kadar eğlenceli geliyor ki? İçinde sürekli olarak barış yapmamızı ve sorunları sadece diyalog yolu ile çözmemizi gerektiren bir oyun acaba hiç olmayacak mı? Bir düşünsenize, first person görüş açısı ile *Quake III* arenasında elinde zeytin dalı bulunan bir karakter koşuyor ve ilk rastladığı karaktere zeytin dalını önce uzatan puan kazanıyor. Arenanın her köşesinde muhtelif çap ve ebatta gül, karanfil, papatya ve içi hediye dolu sepetçikler bulunuyor ve inventory'sinde en fazla miktarda çiçek bulunan oyunu kazanıyor. Ayrıca özel diyalog menüsünü kullanarak en güzel sevgi sözcüklerini yazan oyuncuya, barış ve kardeşlik puanı veriliyor v.s v.s.... Heey sen de kimsin yaaa!.. Ne arıyorsun benim masamda!.. Bu yazının girişini kim yazdı arkadaşlar size soruyoruum? Allah Allah, birileri köşe yazımı benden habersiz karıştırmış. Neyse ben kaldığım yerden devam edeyim... Ne diyordum. Hah, evet, Colt M4 Carbine bence de *Counter-Strike*'daki en kullanışlı silahlardan birisi. Çünkü hem düz atışta hem de sniper modunda çok isabetli ve sarsıntısız ateş etme özelliğine sahip. Ancak yine de anlı şanlı G3'ü de unutmamak gerekiyor. Amiyane tabiri ile bir vuruşta "oturtan" özelliğe sahip olan G-3, bu oyunda da çok işe yarayan silahlar arasında. Benim şahsen çok merak ettiğim bir şey var; acaba oyun tarihinde bir "MOD" yılın oyunu seçilebilecek mi? Pek çok *Counter-strike* fanatiğine göre (ben, Burak, Mehmet, Ahmet, Mustafa, Cüneyt ve Güven dahil) daha şimdiden gönüllerde bu ödülü aldı bile. Fakat tabi bu işin fantazi kısmı. Asıl seçim yıl sonundaki genel oylama ile ortaya çıkacak. Aslında ben bu ay bambaşka bir oyun yazacaktım, ancak sağdan soldan bazı bilinçsiz insanların *Counter-Strike* hakkındaki olumsuz eleştirilerini duyunca dayanamadım ve bazı gerçekleri hatırlatma ihtiyacı duydum. *Half-Life* efsanesinin (ee artık hak etti bunu ama...) bence en iyi ve en sürükleyici modu olan *Counter-Strike*, şu anda Türkiye'de ve dünyada binlerce oyunseveri uykusundan etmeye devam ediyor ve daha hızlı modemler almaya veya kablo bağlantısı yapmaya adeta zorluyor. Bazı Internet cafeler bırakın sörfü, mp3'ü veya chat'i, tüm faaliyetlerini tamamen *Counter-Strike* üzerine kurmuş durumdalar. Hatta son bir ay içinde pek çok Internet cafe, counter'cıları çekmek için, ellerindeki bilgisayarları, yüksek konfigürasyonlu bilgisayarlar ile yenileyip sayılarını da arttırarak devasa oyun merkezleri haline geldiler. Kablo net satışları ise her geçen gün artarak devam ediyor. İnanabiliyor musunuz, bütün bunların bir tek sebebi var; *Half-Life*'ın mütevazi bir modu olan *Counter-Strike!!!* Bir oyunun alt oyunu neler neler yapıyor! Özellikle Türkiye'de binlerce oyunsever, online olarak oynadıkları *Counter-Strike* sayesinde yeni yeni arkadaşlıklar kurdu ve bu gruplar birer birer klan haline geldi. Çünkü *Counter-Strike*'da bir oyunda olması gereken tüm eğlence unsurları var. Özellikle de oyundaki oyuncuların chat yapabilmesi sayesinde, sanal olarak öldürdüğünüz bir kişinin sizin hakkınızdaki "görüşlerini" anında öğrenme şansına, veya oyun içinde arkadaşlarınızla yardımlaşma imkanına sahipsiniz. Ayrıca bu sayede oyuncular, günlük hayat içinde belki de hiç yaşayamadıkları takım oluşturma ve birlikte hareket etme gibi önemli sosyal unsurları bir oyun sayesinde gerçekleştirebiliyorlar. "Aabi sen hangisini kullanıyorsun? 4'ün 7'si bence en iyisi, çünkü Dust haritasında uzak mesafe atışları önemli... Hoca, kapının önünde önce flashbang atmak daha mantıklı, sonra da hemen Benelli ile içeri dalacaksın..." v.s. v.s. Pek çok eğlence merkezinde ve internet cafelerin yoğun olduğu bölgelerde yanınızdan geçen bir grup insanın (hemen her yaştan!) bu tip konuşmalar içinde olduğunu duyabilirsiniz. Bir oyunun artık caddelerde muhabbet konusu haline gelmesi demek, inanılmaz ilgi görüyor ve bunu da kesin hak ediyor demektir. Oysa *Counter-Strike* o kadar basit bir oyun ki, bir iki ana temele dayanıyor: anti-terör timi isen rehineleri kurtar, terörist isen bomba koy. Ama olay bununla bitmiyor. Oyundaki silahların gerçek hayattaki versiyonları ile birebir grafik ayrıntılara ve ses efektlerine sahip olması ve tasarlanan haritaların çok akıllıca düzenlenmesi sayesinde *Counter-Strike*, şu an için belki de internet trafiğini alt üst eden oyunlar sıralamasında en üstte yer alıyor. Bunu söylerken kesinlikle abartmıyorum. Bilgisayar oyunları tarihinin başlangıcından bu yana zaten tüm oyunlar %90 şiddet içerir ve "vur ve yok et" temasını işlerken, ne oldu da bir tane oyun çıktı ve herşeyi alt üst etti? Farkı neydi? Bunu anlamak için şunları yapacaksınız. Hızlı bir internet bağlantısına sahip olacak, sonra *Half-Life*'ın orijinal CD'sini alacak ve *Counter-Strike*'ı geçen ayki CD'mizden yükleyeceksiniz. Daha sonra da online olarak savaş alemine gireceksiniz... En iyisi Colt M4 Carbine. Beni dinleyin!

PCG

> *Half-Life* efsanesi *Counter-Strike*, şu anda Türkiye'de ve dünyada binlerce oyunseveri uykusundan etmeye devam ediyor



İşte heyecan, işte aksiyon! *Counter-Strike* fena halde bağımlılık yapıyor.



AHMET BAKİOĞLU

EŞİKTEKİLER



# Oyunlarda Online Devrimi...

**Bu ay, 170000'den fazla oyuncuya sahip dünyanın en büyük online oyunu, Ultima Online'a ilk adımlarımı attım.**



Valve, *Counter-Strike* modunu, *Half-Life* ile birlikte ücretsiz olarak verecek.

*Counter-Strike* ilk piyasaya çıktığı zamanlar kimsenin aklına gelmezdi herhalde bu kadar popüler olacağı. Ancak şu anda internet üzerinde en çok oynanan oyunların başında geliyor. Bu, oyunun gerçekten iyi olduğu anlamına gelmekle beraber, insanların multiplayer tutkusunu açığa çıkarıyor. Bunun farkına varan oyun geliştirici şirketler de, oyunlarını online olarak, veya en azından online opsiyonuna da sahip olarak üretiyorlar. Bunu çok duymuş olabilirsiniz, ama yine de söyleyeceğim, yakın bir gelecekte oyunların büyük bir çoğunluğu gelişen teknolojinin sunacağı imkanları kullanıp online olarak piyasaya sürülecek. Artık herhangi bir oyunu oynarken kendimizi yalnız hissetmeyeceğiz.

Burada değinilmesi gereken bir nokta da, Türkiye'deki bağlantı hızı (rezaleti). Şu anda internet bağlantı hızından memnun olan bir kişi bile olduğunu sanmıyorum ve gelecekten de hiç umutlu değilim. Bu gerçekler yüzümün buruşmasına neden oluyor. Tüm bunlar bizden bir önceki neslin suçu. Heh, bu konuyu burada kapatsam iyi olacak...

Geçen ayki yazımı okumuşsanız, insanlarla etkileşime girmemi sağlayan, veya orijinal bir deyişle interaktif bir özelliğe sahip olan *Counter-Strike* oynamaktan ne kadar mutlu olduğumu biliyorsunuzdur. Heh-he (sinsi ve kendini beğenmiş bir gülme efekti)! Bu ay, 170000'den fazla oyuncuya sahip dünyanın en büyük online oyununa ilk adımlarımı attım (bu arada, bu oyunlara artık - Massively Multiplayer Role Playing Game-MMRPG deniyor). Eminim, bu oyun hakkında bilgi sahibi olup da bağlantı hızına güvenemeyip oyunu almamış olanlar veya oyunu bulamamış kişiler beni azıcık kıskanmıştır. Derim ki, kıskanmakta haklısınız. Şimdiden söyleyeyim, her kim olursanız olun, bu oyunu alın. Böyle bir deneyim yaşamadığınıza eminim ve bu bahsettiğim yabana atılır bir şey değil. Bu oyunu iki senedir oynayan onbinlerce oyuncunun varlığı, bu dediğimi doğru çıkarmaya yeter herhalde.

Oyunda yarattığım karakter bir pure mage. Mage yaratmamın sebebi, büyü kullanmanın, bir kılıç ile savaşmaktan çok daha fazla opsiyona sahip olması ve büyülerin oyuncuya çok daha fazla imkan sunması. Ancak her RPG'de olduğu gibi *Ultima Online*'da da büyücüler kısa vadede oldukça güçsüz kalıyorlar ancak büyük emekler sonunda Ultima'nın dünyası Britannia'nın en güçlü karakteri haline geliyorlar.

> İşte o zaman, bekleyin beni, kendi kendine bile ihanet edecekler, öldürmek için geleceğim.

*Ultima Online*'a girmeden önce amacım bir PK (Player Killer) olmaktı. Yeteneklerimi akıllıca seçip bunlarda GM (Grandmaster) olacaktım ve Britannia'nın en korkulan PK'lerinden biri olacaktım. Elbette ping oranımı göz önüne aldığımda bu biraz zor gibi görünse de, imkansız değildi. Ne var ki, benim açımdan oyunun başlarında PK'ler tarafından düzinelerce kez öldürülmem, onlara karşı büyüyen ve parlayan bir intikam duygusu beslememe sebep oldu. Bu olanlardan sonra son kararımı verdim. Amacım PK'lere ve Chaos Guild'lerine karşı düzen için savaşan Order Guild'e girip intikamımı alacaktım. Şu anda Adapt seviyesinde bir büyücüyüm. Çok kısa bir süre sonra Master ve daha sonra GM olacağım. İşte o zaman, bekleyin beni, kendi kendine bile ihanet edecekler, öldürmek için geleceğim.

PCG Editörleri arasında Ultima evreninde benden başka Mehmet ve Burak da yaşıyor. Eğer *Ultima Online* oyununu almayı düşünüyorsanız, Atlantic shard'ına gelin. Bizler, yani 40 dolayında türk, Atlantic shard'ındayız ve Galland Knights of Valor isimli bir Guild'imiz var. Bu yazıyı yazdığım günün ertesinde, Guild için bir ev satın alacağız. Yakında Atlantic'in güçlü Guild'leri arasına gireceğiz. Kısaca demek istediğim, *Ultima Online*'ı alın, bizi bulun, biz de sizi Guild'imize alıp her türlü yardımı yapalım. *Ultima* hakkındaki haberlerden ilerideki aylarda bahsetmeye devam edeceğim.

Yeni çıkan oyunların hep birbirine benzediğini mi düşünüyorsunuz? O halde kapak konusuna bir göz atın. Bu yılın sonları, PC oyunları için bir devrimin başlangıcı olacak. Bu, benim, iyimser bir görüşüm - bu, en erken bu yılın sonları, anlamına geliyor. Her türde, devrimsel niteliklere sahip oyunlar çıkacak. Mesela bir 3D shooter oyununda daha önce rastlamadığımız, zeminin tahrip edilebilme özelliği, veya online bir *Need for Speed*. Gelişen teknolojik imkanlar sonucunda birçok oyunun başarılı 3D ve fizik motoruna sahip olacak olması. Sonuçta, tüm bunlar bize gerçekten istediğimiz oyun deneyimini yaşatacak. Hmm, sanırım önümüzde güzel günler var.

PCG



**UO2' de poz veren iki Türk - Belki bu, iyi bir arkadaşlığın başlangıcı olabilir.**

ÜMİT ÖNCEL

MASAÜSTÜ GENERALİ

STRATEJİ OYUNLARI · SAVAŞ OYUNLARI · TAKTİK SAVAŞ



# Yeşil Saçlı Yaratıkların Dönüşü!

***Lemmingler* sessiz sedasız geri döndü. Eğer bu inanılmaz oyunu oynamadan önce daha fazla bilgi istiyorsanız doğru yerdesiniz.**



Grafikler şimdiye kadar gördüklerimizin hepsinden daha da iyi. Sonuçta bu 2000'li yılların *Lemmings*'i.

Aranızdan kaçınız bundan yıllar önce ekranda bir o yana bir bu yana yürüyü duran yeşil başlı ufacık yaratıkları hatırlıyor? Belki 20 yaşın altındaki okuyucularımız için bu zor bir deneme olabilir ama geri kalanlar çoktan *Lemmings*'den bahsettiğimi anlamıştır bile. Evet *Lemmings*, bir dönem inanılmaz bir çılgınlık yaratan, çok eğlenceli ve kafa yormanızı gerektiren bu oyun en çok devamı yapılanlardan biri olma özelliği de taşıyor.

*Lemmings* ilk piyasaya çıktığında daha önce benzeri görülmemiş yepyeni bir tarz yaratmıştı. Oyunu daha önceden oynamamış olanlar ve hafızasını tazeleme ihtiyacı duyanlar için size oyundan kısaca bahsedeyim. Her şeyden önce oyun bölümlerden oluşuyor ve bir bölümü geçtikten sonra diğer bölümü oynayabiliyorsunuz. Bölümlerin birbirleriyle genellikle bir bağlantısı yok ama her yeni gelen bölüm bir öncekinden biraz daha zor oluyor. Yapmanız gereken şey düşünmekten pek hoşlanmayan, verilen komutlar dışında sadece dümdüz yürüyen yeşil saçlı dostlarımızı bölümün başından sonundaki belli bir noktaya mümkün olduğu kadar az kayıpla götürmek. Pek çok defa bazılarını gözden çıkarmak zorunda kalıyorsunuz. Ama onlar daima birinin kendini feda etmesinin onlarca lemmings'i kurtaracağının bilincindeler (ya da bunun farkında bile değiller, dediğim gibi düşünmek onlar için en ağır işkencelerden biri).

Başlangıçtan sona kadar yolunuz birbirinden farklı engellerle dolu. Bu engelleri aşmak için lemminglerinize bazı özellikler atamalısınız. Örneğin önüne bir engel çıktığı zaman, hemen arkasını dönüp aksi istikamete doğru yürüyen lemminginizi "climber" (tırmanıcı) olarak atarsanız, o andan itibaren tırmanılabilecek her yerden tırmanır. Ya da ona bir merdiven yaptırtabilirsiniz. Fakat unutmayınki tüm bunlar sadece seçili olan lemming için geçerlidir. Diğerleri gene herşeyden habersiz olarak sağda solda yürümeye devam edecektir.

> Bu ay yazımın tarih dersi modunda olduğunun farkındayım ama Lemmings' i geçmişini de bilerek oynamak keyfi ikiye katlıyacaktır.

Oyunun tasarımcılarının *Lemmings* tarihi boyunca en zevk aldıkları şeylerden biri de sizin acı çekmenizi sağlamak. Özellikle ilerleyen bölümler genellikle "sizi nasıl daha da zorlayabilir" mantığıyla tasarlanıyor. İşinizi zorlaştırmak için kurtarmanız gereken lemming sayısı arttırılıyor, bölümü bitirmeniz gereken zaman daha da kısıtlanıyor ya da kullanabileceğiniz özelliklerin sayısı azaltılıyor. Şimdi de bilgisayar oyun piyasası kısa tarihinin içindeki *Lemmings* oyunlarına bir göz atalım;

## LEMMINGS 1

Her şey 1990 yılında Amiga oyuncularının bu yeşil başlı yaratıkların maceralarını keşfetmeleriyle başlamıştı. Bu basit ama zekice düşünülmüş oyunun araksında DMA Designs buluyordu. Pek çok güzel oyunun piyasaya çıkmasında parmağı bulunan Psygnosis da bu çılgınlığın dağıtıcılığını üstlenmişti. Oyun o kadar çok tutuldu ki o dönem henüz en parlak devirlerini yaşamıyor olmalarına rağmen Mac ve PC platformlarıda bir yıl içinde *Lemmings*'den nasibini aldı. Bunların dışında Atari ST, Nintendo SNES, Sega Genesis ve Commodore 64 platformlarında oynanabilen versiyonları da çok kısa zamanda içinde ortaya çıktı. Oyunun çok tutulmasının en önemli nedenlerinden biri de çocuklarını bilgisayar oyunlarındaki şiddetten uzak tutmaya çalışan bilinçli ebeveyinlerin de tam desteğini almış olmasıydı. Bu oyunda lemminglerinize atayabileceğiniz 8 temel özellik de belirlenmiş oluyordu; climber (düz duvarlara tırmanabilme), floater (yüksek yerlerden düşerken paraşütü sayesinde zarar almadan yere inebilme), bomber (5 saniye içinde patlayarak yerde çukur açma), blocker (diğer lemminglerin geçmemesi gereken yerlerin tam önünde durarak onları tehlikeden koruma), builder (merdiven inşa ederek yüksek yerlere daha rahat tırmanabilme), basher (sağ ya da sol tarafa paralel olarak kazma), miner (sağ ya da sol tarafa doğru hafif aşıya meyilli bir şekilde kazma) ve son olarak digger (tam aşağıya doğru kazma).

## OH NO! MORE LEMMİNGS

İlkinden çok kısa bir süre sonra, 1992'de devam oyunu çıktı. Genellikle devam oyunları beklenen başarıyı göstermekten uzaktır ama *Oh No! More Lemmings* devraldığı mirası çok başarılı bir şekilde daha da ileriye taşıdı. Bir öncekinde olduğu gibi dört faklı zorluk seviyesi vardı. Fakat popülerliğini yavaş yavaş kaybetmekte olan Commodore 64 desteklenen platformlar arasından çıkartılmıştı. Amiga, Atari ST, Pc ve Mac kullanıcıları bu oyunu görme şansına erişebildiler. Yeni grafik tarzı ise artık DMA'nın bu işi daha da ciddiye aldığını gösteriyordu.

## OFFICIAL LEMMING COMPANION

Bu oyunun Türkiye'ye geldiğini anımsayamıyorum. 1993 yılında ortalıkta olan ve *More Lemmings* ile aynı grafik tarzına sahip bu oyun yanlış hatırlamıyorsam sadece Prima Publishing'in çıkarttığı *Official Lemming Companion* adlı kitabın yanında dağıtıldı, bildiğim kadarıyla PC için hazırlanmıştı.


İşte özlediğimiz manzara; lemmingler ekranımızdan bir kez daha bize bakıp komutlarımızı bekliyorlar.

## XMAS LEMMINGS

1991 ve 1992 yılları arasında PC, Amiga ve Mac'te piyasaya çıktı. Daha çok ufak demolar olma özelliğini taşıyorlardı. 1993'te ve 1994'te ise *Holliday Lemmings* adıyla yeni bölümleri piyasaya çıktı. Orjinal oyundan pek bir farkları yoktu ama sadece karlı ortamlarda dolaşan Noel Baba kılıklı lemming'ler o dönemde de *Lemmings* tutkusunu zirvede tutmayı başarmıştı.

Ayrıca 1992 yılında Amiga'da tıpkı *Lemmings*'e benzeyen *New Year Lemmings* adında bir oyun çıktı. New Year Lemmings, kopyacı tasarımcıların ilk *Lemmings* kopyası çabalarıydı.

## LEMMINGS 2: THE TRIBES

*Lemmings* oyunlarında ilk büyük değişiklik 1993 yılında bu oyunla oldu. Alışıldık 8 özellik yerine bu kez tam 60 özellik buluyordu. Ayrıca bu oyunda bir bölümde kurtardığınız lemmingler kaç taneyse diğer bölüme o sayıda lemming ile başlıyordunuz. Amiga, Atari ST, PC, Sega Genesis, Super Nintendo ve Mac kullanıcıları bu oyunu oynayabilme şansına sahip olmuşlardı.

## ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

1994 yılında *Lemmings 2*'ye benzeyen ama grafiklerin ve bazı özelliklerin değiştiği yeni bir *Lemmings* çıktı. Lemmingler alıştığımız boyutlarından daha büyüktüler. Özellikler *Lemmings 2*'deki kadar çok değildi ama yenilikler göze çarpıyordu. Sadece Amiga ve PC'de çıkan bu oyunun getirdiği en önemli yenilik ise lemminglerin yolda rasladıkları bazı objeleri toplayıp kullanabilme yeteneklerinin olmasıydı.

## LEMMINGS 3D

Yıl 1995 olduğunda artık *Lemmings*'in tasarım grubu DMA designs değildi. Onlar dışında ilk kez resmi bir *Lemmings* oyunu programlayan Clockwork Games, oyunu üçüncü boyutu ekledi. Sony Playstation ve PC için hazırlanan oyun ilk *Lemmings* oyunları gibi sadece 8 özellik sunuyordu. Alışıldık tarzın dışındaki 3D özellik başlangıçta pek çok oyuncu tarafından yadırgandı. Ama bir süre sonra özellikle lemminglerinizin içine girip çevreyi onların gözünden görebilmenizi sağlayan Virtual Lemming özelliği sayesinde bu oyunda çok tutulan *Lemmings* oyunlarından biri haline geldi.

## LEMMINGS PAINTBALL

Öncekilerden tamamen farklı olan bu oyun, silahlı ve birbirlerine ateş eden lemminglerin savaşını konu alıyordu. 1996 yılında piyasaya çıkan bu yeni *Lemmings*, önceki oyunların ününü kullanarak lemmings'in pazar payını daha önceden girmemiş olduğu türlere doğru arttırmayı hedefliyordu. Network üzerinden iki kişilik oynama seçeneği de olan oyunun Windows 95 CD'sinin içinde bir de çok özel ekleme vardı; *Oh No! More Lemmings'* in Windows versiyonu.

1998 yılında Psygnosis bu oyuna bir de 3D Lemmings'i ekledi ve *Lemmings Paintball Bonus Pack* adlı yeni versiyonunu piyasaya sürdü.

## THE ADVENTURES OF LOMAX

1996 yılında ayrıca ilk arcade *Lemmings* piyasaya çıktı. Hoplamalı ve zıplamalı bir oyun olan *The Adventures of Lomax* sadece Windows ve Sony Playstation için düşünülmüştü. PC versiyonu sadece Avrupa'da satışa sunulan bu oyun, *Lemmings* hayranları tarafından pek de beğenilmemişti.

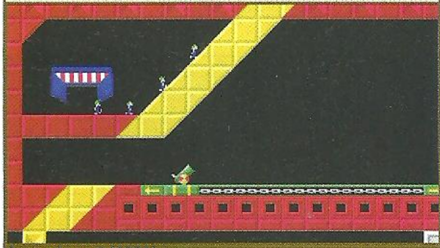
## LEMMINGS REVOLUTION

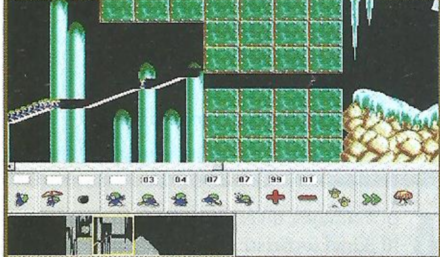
Ve işte 2000 yıllara geldiğimizde lemmingslerin devrimine şahit oluyoruz. Psygnosis'in başını epey ağrıtan bu oyun yepyeni bir 3D *Lemmings* oyunu ve tam da bu yeşil saçlı dostlarımızı unutmaya başladığımız dönemde ortaya çıktı. Piyasaya çıktığından beri toplam 4 milyondan fazla kopyası satılan *Lemmings* hakkındaki ilk izlenimler fazlasıyla olumlu. Size tavsiyem (henüz okumadıysanız) dergimizdeki incelemesini okuyup gidip hemen *Lemmings Revolution*'ı edinmek.
Evet bu ay yazının biraz tarih dersi modunda olduğunun farkındayım ama *Lemmings*'in geçmişini de bilerek oynamak oyundan alacağınız keyfi ikiye katlıyacaktır.

PCG

### FARK GÖREBİLİYOR MUSUNUZ?

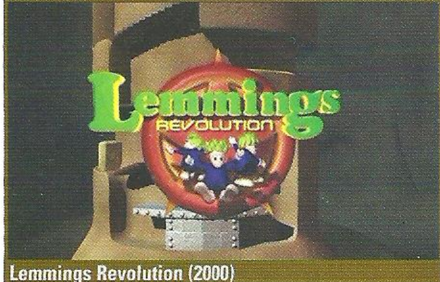
İşte size "Resimli Lemmings Tarihi" adlı mini ansiklopediyi gururla sunuyorum. Sayfa içinde Lemmings Revolution'ın resimlerini zaten gördünüz. Burada ise eski Lemmings'lerin resimlerini ve çıkış tarihlerini görerek lemminglerin ne kadar büyük bir aşama kaydettiğine şahit olabilirsiniz.


Lemmings 1 (1991)


Oh No! More Lemmings (1992)


Lemmings 2: The Tribes (1993)


Lemmings 3D (1995)



Lemmings Revolution (2000)

UĞUR ULUDAĞ

## MECBURİ İSTİKAMET

HAVA VE YOL DURUMU · SOL ŞERİT



# Sen Kendini Mesih mi Sanıyorsun !!?

**Uzun zamandır beklediğim süper oyun en sonunda geldi. Messiah elime geçtiğinden beri bana uyku haram.**


*Messiah* ben de çok fena alışkanlık yaptı.

Ağca nihayet ülkemizde. Dünyanın en ünlü ikinci teröristi unvanıyla nam salmış, Vatikan'ın çakamadığı(!) adam Ağca, en çok – özellikle Hıristiyan aleminde – "ben Mesih'im" sözleriyle dikkat çekmişti. Bu dikkat çekmenin, ne denli önemli olduğunu anlamamız için, bilgisayar oyunlarını yaratanların sınır tanımaz hayalgücüyle tanışmamız ve global dünya içindeki sabit yerimizi belirlememiz gerekiyormuş. Bugün sokaktaki herhangi birine sorduğumuzda "Mesih nedir?" diye, bize boş gözlerle bakacak ve elimizde herhangi bir kamera olup olmadığına aldırmadan, "hangi kanalda çıkacak abi" saf-salak sorusunu soracaktır. Yeri gelmişken açıkliim, Mesih; aslında kurtarıcı anlamına gelip, dini literatürde, İsa Peygamber diye tanımlanır. İyi de tüm bunların bizle ilgisi ne? Bizle ilgisi ŞU: Şimdiye kadar gördüğüm ve oynadığım en iyi iki oyundan biri *Messiah*- Mesih. İlki yıllar önce 486DX ler falan zamanı hani- oynadığım *Flashback* adlı oyun.

Aslında, kundağı içinde ve kanatları olan bir ufak meleksiniz de, istediğiniz an bir başkasının vücudunun içinde ikamet edebiliyorsunuz. Bir başka bedende yeniden varolmaktan bahsediyorum, bir anlamda reankarnasyon yani. Oyuna futurustik ( geleceğe dair ) bir mekanda bir işçi olarak başlıyorsunuz ve klasik olarak oradan bişiye dokunucan da, başka yerde bi kapı açılıcak mantığı üzerine kurulu olan oyunun en görkemli yanı içine girdiğiniz adam öldüğünde, derhal bir başka bedende yeniden varolabilmeniz. Hatta kimi zaman bu kaçınılmaz bi seçenek. Örneğin oyunun daha başlarında, sadece bilim adamları tarafından dokunulmasına izin verilen bir makineye dokunmak zorundasınız. Ancak o ekranda bir askerin içindesiniz ve o asker ölmeden, onun içinden çıkma şansınız yok. Hadi bakalım derhal bir şekilde ölün ve o bedeni terkedin. Sonra bilimadamının içine girin ( ruhsal anlamda yani ) Ve makineye dokunun ve hop... Kapı açıldı. Bu arada o melek de vurulabiliyor aklınızda olsun. O ölünce karşınıza şu yazı çıkıyor: SEN KENDİNİ MESİH Mİ SANIYORSUN !!?

> Aslında, kundağı içinde ve kanatları olan bir ufak meleksiniz ve istediğiniz an istediğiniz bedene girebilirsiniz.

Hep birisinin yerinde olmak isteriz ya hani. Keşke bu şekilde seçme şansımız olsaydı. Ama yok. Bu fırsatı size oyunu yapan Shiny Entertainment adlı firma sunuyor. Çok soru sormayın, keyfini sürün . birinin soru sorması gerekiyorsa ben sorarım. Size bu konudaki son önerim, oyunu oynarken, tek başınıza olmayın, bir arkadaşınız da size klavyedeki onparmak olayında yardımcı olsun. (benim yardımcım kardeşim Özgün'dü. Onun sayesinde oynayabildim ) unutmayın biz daha bir bedene sahip olamıyoruz, birkaç yüzünü tek başımıza nasıl idare ederiz? Demo versiyon *www.messiah.com* da.

O Hugh Dallas denen tip ( İtalya – Türkiye maçının hakemi ) bir gün bu ülkeye gelir inşallah. Ben ve saz arkadaşlarım ve milyonlarca Türk Milli Takımı'nın taraftarının ona söyleyecek bir çift sözü olacak mutlaka. Avrupa şampiyonasında hiçbir maçı kaçırmamaya çalışıyor bir yandan da, maç aralarında Euro 2000 oynamaya devam ediyoruz. Teknolojik gelişmeleri biraz geriden takip eden Barış Dinçel adlı dostum hala *Fifa 99'* un daha iyi olduğunu iddia etse de, bana kalırsa *Euro 2000* tad olarak hepsinden daha ileride. Bu tartışmayı zaten fazla sürdüremedim. www.pizzatimes.com dan söölediimiz pizzalar geldi ve nihayet maçın ikinci yarısı...

Yeri gelmişken Eurosport'a buradan teşekkürler. Tüm *Euro 2000* boyunca, *www.eurosport.com* adresinden, izleyenlerin emaillerini kabul edip, maç tekrarlarında ve diğer bant yayınlarında Nayt Kılab (Night Club) adıyla bir şerit halinde alttan geçiriyor. Küfür ve/ veya manasız şeyler yazmadığınızda iletmek istediğiniz mesajı Yurosıport (Eurosport) gibi bir devin ekranlarından dünyayla paylaşabiliyorsunuz. Öğrendiğim kadarıyla bu sistem Sidni (Sydney) 2000 (iki bin) zamanında da devam edecek.

Eğer bir Türk olarak bilgisayar oyunlarını fazla gelişmiş buluyor ve eski olan her zaman sağlamdır diyorsanız: *www.oyunsaati.com* da, mahalle kıraathanelerinin tadını bulabilir, neredeyse üniversite kantinlerinin öğrenci geyiklerine ulaşabilirsiniz. Fakat ben hala Mesih'i oynamanızda ısrarcı oliciiim.

Sanal alemde bir oyunculuk ajansımız eksikti, o da oldu. Tiyatroya bulaşmış amatörler ve / veya televizyon dizilerinde, filmlerde, reklamlarda oyunculuk yapmak isteyen herkese açık olan bu mekana eğer özgeçmişinizle birlikte fotoğrafınızı da yollarsanız sizi bu network'e dahil ediyorlar. Hem de hiçbir ÜCRET ALMADAN. Adresi benden artizlik yapması sizden : *www.artizsite.com* İsterseniz buradan TV den izleyip beğendiğiniz oyuncular hakkında, hem de hiçbir yerde bulunmayacak bilgilere ulaşabilirsiniz. Site nefis, tek eksik yanı, şu an hazırlık aşamasında olması- bu sizin oraya kaydolmanızı engellemez. Tam olarak Ağustostan itibaren aktif olacak.

PCG

## Ayın TERSOLARI

*www.esek.org 'da tiyatro sayfamızı gezebilir, ugur@esek.org'dan bana ulaşabilirsiniz.*

**● ÜZGÜN TERSO MELİH**
*Milli maçı izlerken 90 dakika düzgün olan yayının tam gol anında 2 saniye bozulması...*
*( İtalya-Türkiye maçında oldu maalesef )*

**● BAYGIN TERSO SERHAN**
*Şu rakıya üç buz koysalar günaha mı girerler?*

**● ÇİFT DİKİŞ TERSO KIVANÇ**
*Şu beden eğitimi derslerinin haftada sekiz saate çıkmaması çok ters. Kimya falan acaip be abi!*

**● SABIRSIZ TERSO TÜLİN**
*Sevgilimin elinde iki okey varken, bitememesi.*

*Banaters bölümüne gösterdiğiniz yakın ilgiye teşekkürler. Şimdilik size ters gelenleri girebileceğiniz adresiniz hazır http://umit.addr.com 675814 Odigo ugur@esek.org*

BURAK AKMENEK

EJDERHANIN İNİ

BİLGİSAYAR · FRP · RPG · FRP-STRATEJİ



# Diablo II En Sonunda Geliyooor!

**O kadar uzun zamandır bekliyoruzki gözümüz yollarda kaldırım taşı oldu artık.**

Herkese Merhaba! Öncelikle üstteki satıra neden "Bilgisayar" sözcüğünü eklediğimi belirteyim. Benim yazılarımı düzenli okuyan okuyucularımızdan özür dilerim ama bu açıklamayı yapmak zorundayım. Gelen e-mail'lerde benim köşemde ırklarla ilgili verdiğim bilgilerin kulaktan dolma bilgiler olduğu ve benim masa üstüyle ilgili pek bilgili olmadığım gibi eleştiriler vardı. Hatta bir okuyucumuzla bu konuyu telefonda bile konuştuk. Daha önce belirttiğim bir şeyi gene yazıyorum. *PCGamer* bilgisayar oyuncularına yönelik bir dergidir ve ben köşemde kesinlikle bu sınırların içinde kalıyorum. Hiç bir bilgisayar oyuncusunun bir silahın kaç dice'lık vuruş yaptığını ya da ırklarla ilgili daha ayrıntılı bilgileri bilmesine gerek yoktur çünkü onları kullanmaz veya bu bilgiler zaten oyunun içerisinde bir yerde yer alıyordur. Benim ırklarla ilgili verdiğim bilgiler dahi aslında fazladır. Ben yanlızca insanların oyun sırasında bir ırk ya da yaratıkla karşılaştıklarında onlara daha derinden bakabilmelerini sağlamaya çalışıyorum. Ayrıca verdiğim tüm bilgiler AD&D kitaplarında aynen yazmaktadır, zahmet edip karşılaştırırsanız sizde görebilirsiniz. Köşemde hiç bir zaman desteksiz veya kaynağı olmayan bir bilgiye rastlayamazsınız. Çünkü hem zamanını ayırıp benim köşemi okuyanlara karşı bir saygım vardır hem de *PCGamer* okuyucusunun ne kadar titiz olduğunu bilirim. Bu titizliği bana Sturm'un ölümüyle ilgili koyduğum resimde tepki gösterip hemen doğrusunu göndererek dergisine sahip çıkan sevgili okuyucumuzda gayet güzel göstermiştir.

> Bu arada size başka bir haber daha vereyim. İlk defa guild üyeleri olarak gerçek hayatta BULUŞTUK!



Gelde şimdi orc'lardan korkma.

## MDK 2

En sonunda *MDK 2 çıktı!* Seneler önce birincisini sabahlara kadar oynayıp müthiş eğlendiğim oyun artık daha da iyi olarak elimin altında. Zamanında bir devrim olan oyun motoru ve özellikle düşmanlarınızın yüksek yapay zekası ve oyunun kendine has esprilerini çok özlemiştim. Her ne kadar yüksek sistem ihtiyaçları bir grup oyuncuyu hayal kırıklığına uğratacak gibi görünsede oyun bir klasik olarak alınmayı sonuna kadar hak ediyor. Özellikle artık üç karakteride (Kurt, yardımcısı köpek ve çılgın profesör) kullanabilmemiz çok ilginç. Dört elinde birer silahla köpeğimiz Max çok tehlikeli olacak gibi. Demosundan ilk edindiğim izlenimlere göre grafikler hala muhteşemliğini koruyor ve oyundaki kendine has espriler devam etmekte. Dilerim oyun eski özelliklerinin yanında bir çok artıyıda yanında getirmiştir ve bu yenilikler oyunun yapısını bozmadan uyarlanabilmiştir. Çünkü ilk oyun kesinlikle mükemmeldi ve ben şimdiye kadar bu kelimeyi çok az oyun için kullandım. Karşınızdaki uzaylıları acımasız ve zeki yaratıklar olmakla beraber yer yer aptalca hatalarda yapabilen, panik olabilen, korkan, sizinle dalga geçen ve onları yenince kızan yaratıklar olarak göstermek bence ÇOK büyük bir başarı ve bu oyunu kesinlikle sevmenizi sağlıyor. Karşınızdaki düşmanlarınızı birer karakteri olan yaratıklar olarak görmeye ve bu mantık içerisinde hareket etmeye başlıyorsunuz.

## Shogun: Total War

Seneler önce Richard Chamberlain adlı bir aktörün başrolünü oynadığı *Shogun* isimli dizi bir çoğumuzu eski Japonya'yla ilk tanıştıran elçidir. Derebeylik döneminin sert ve acımasız kurallarını, onurlu savaşçılarını, sepuk ya da harakiri gibi terimleri ilk bu dizide görmüştük. Japonların yaşam şekillerini, kağıttan evlerini, ilginç şatolarını, mimarileri ve inançlarını belkide birer hayal dünyası

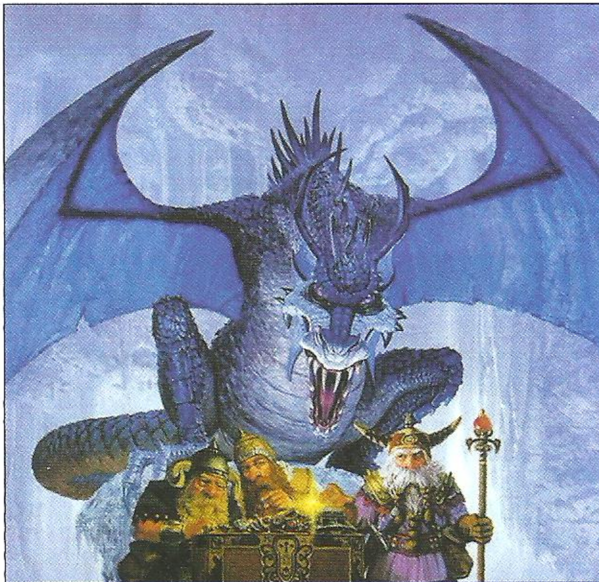

Bizim hırsızımızda düşmanlarına bu kadar acımasız davranıyor.

olarak kabul etmiştik. Bu kelimeyi kullananları pek sevmem çünkü belli bir okuyucu kitlesini sanki dışlarlarmış gibi gelir ama "benim jenerasyonum" sanırım bu diziyi gayet net bir şekilde hatırlıyordur.

*Shogun* eski rating'ini kaybetmesi sonucu tozlu arşiv odalarında ağırlanırken,benim hayatıma eserleri her dönem eşşiz bir pırlanta gibi parlayacak bir ustanın çalışmaları girdi: Akiro Kurosawa. Yakınlarda kaybettiğimiz bu dehanın özellikle *Yedi Samuray* ve *Ran* isimli filmlerini belki onbeş defa seyretmişimdir.

Neyse ben köşemi bir sinema köşesine çevirmeden asıl konumuza gireyim.

Electronic Arts, *Shogun: Total War* isimli oyununu piyasaya sürdü. Bu oyun içerisinde eski Japonya'yla ilgili herşeyi bulabilirsiniz. Suikastçı ninjalar, casuslar, karşı casuslar, kaleler, diplomasi ve tabi ki çeşit çeşit samuray. Bir strateji oyununda en sevdiğim özellikte bu oyuna eklenmiş. Bir savaş kazanan birimleriniz tecrübe puanı elde ediyor ve bir dahaki savaşta daha iyi çarpışıyor. Savaşlar *Myth* tarzı bir motorla gerçekleşiyor. Klasik kağıt, makas, taş sistemi kullanılıyor. Yani okçu samuraylar mızraklıkları yenerken, mızraklılar süvarilere karşı daha başarılı savaşıyor, süvariler ise okçuları önüne bir katarsa hiç kayıpsız hepsini kılıçtan geçirebiliyor. Tüm bu ince ayrıntının yanıda düşman birliklere saldırdığınız yönde başarınızı etkiliyor. Eğer bir süvari birliği rakibin mızraklı askerlerine arkadan veya yandan saldırabilirse o zaman zafer kaçınılmaz olarak süvari birliğine ait oluyor. Yer şekillerini iyi kullanabilirseniz size ovadan yaklaşan bir orduyu tepeye konuşlandırdığınız okçu birliklerinizle bayağı yıpratabiliyorsunuz. Savaş taktikleri bile eski Japon savaş taktiklerinden alınmış ve öyle isimlendirilmiş. Kırlangıç uçuşu, balık kılçığı gibi ilginç isimleri var. Demosunu günlerce oynadığıma göre sanırım oyunun tam sürümü aylarımı alacak


Şu şanslı Dwarf'lara bakın !

## Diablo II

En sonunda bu ay efsanevi oyunun Beta versiyonunu görme şansına eriştim. Oyun bir çok yenilik ve değişik bir sistemle geliyor. Teknik ayrıntılarla ilgili yazılabilecek herşeyi bu ay belkide Türkiye'nin ilk beta tester'ıyla yaptığımız röportajda bulabilirsiniz. Bu yüzden ben size kendi yorumlarımı yazacağım. Öncelikle *Diablo*'nun yanlızca betasını gördüğüm için çok kesin saptamalardan kaçınmam gerektiğini ve asıl oyun gelince herşeyi göreceğimiz düşünüyorum. Yeni ve çeşitli yaratıklar, yanınıza kiralık NPC'ler alabilmeniz ve şu yeni gem sistemi gerçekten güzel fikirler. Bunun yanına stash olayını ve altının zor bulunabilmesini pek hoş bulmadım. Betadan sonra hemen makinama geçip eski Diablo'yu oynadığımda arada bariz bir fark olduğunu ve yeni oyunda gerçekten etkili değişiklikler yapıldığını fark ettim. Dediğim gibi beklemeye devam.

## Ultima Online

Eh artık bir Guild evimiz var. Üstelikte nehir manzaralı. Zorbey'le anlaştık en kısa zamanda terasa çıkıp nehire karşı içeceğiz. Şaka bir yana artık daha sistemli olmanın ilk adımlarını atmaya başladık. Artık bir gm'i olan yani en az bir skill'i 100 olan oyuncular guild'e her ay belirli miktarda bağışta bulunmak zorundalar. Bu bağış para olabilir, büyü malzemesi olabilir, silah olabilir vs. Tüm bu malzemeleri yeni guild üyelerinin yetişmesi için kullanacağız. Böylelikle yeniler acemi olmanın en büyük zorluğu olan parasızlıktan kurtularak çok daha çabuk gelişebilecekler. Özellikle bu ay Türkiye'de *Ultima Online* oynayan insanların sayısında bir patlama oldu. Şimdiye kadar bu oyun hakkında bu kadar yazı yazdım, ilk defa bu ay beni arayan veya e-mail atan insanlar da müthiş bir artış var. Sanki herkes yaz aylarını ya da benim final dönemimi bekliyormuş gibi. Sanırım önümüzdeki aylarda üye sayımız ikiye katlanacak. İtiraf ediyorumki iki aydır bende guild'le minimum düzeyde ilgilenebiliyorum.

## BULUŞTUK

Bu arada size başka bir haber daha vereyim. İlk defa guild üyeleri olarak gerçek hayatta BULUŞTUK! Taksim Burger King'te Zorbey, Marlock, guild'imizin yeni üyesi ve Blacksmith'i Flavius ve eski *Ultima* oyuncusu olup yeniden *Ultima*'ya dönecek olan başka bir arkadaşla beraber (özür dilerim yaşlılık işte) oturup sanki on yıllık arkadaşmışız gibi sohbet ettik. Oysa bir birimiz ilk defa görüyorduk. Marlock bu dörtlü içerisinde ve hatta tüm *Ultima* oyuncuları içerisinde ilk tanıştığım insandı çünkü o dergiye gelmişti. Biraz Tarantino'nun *Rezervuar Köpekleri* filmini andıran bir buluşma oldu bu. Çünkü o filmdeki Mr White vs gibi bizde birbirimizin adını unuttuğumuzda Fla ya da Zor gibi kısa kod isimlere kaçıveriyorduk. Sonuçta verimli bir toplantı oldu ama çoğunluk o gün gelebilseydi çok daha mutlu olacaktık. Tarum ve Drizzt gibi eski üyelerimizin kulaklarını az çınlatmadık hani.

Bu ayda köşemin sonuna geldim. Önümüzdeki ay içerisinde bol bol *Ice Wind Dale ve Diablo II* oynamak dileğiyle.

PCG

CEM SİNANOĞLU

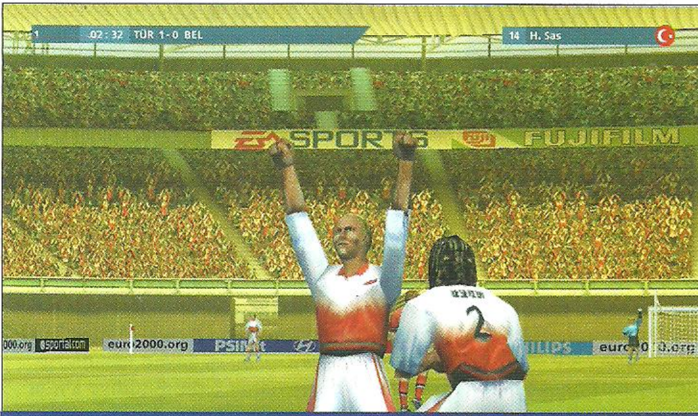
TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL · BASKETBOL · MENAJERLİK · V.S.



# Hep Aynı, Hep Aynı...

**Aslında büyük bir yenilik getirmese de, EA Sports'un yeni bir futbol oyununu piyasaya sürmesinin beni mutlu ettiğini söylemeliyim.**



Resimde sevinen futbolcu, Galatasaray'lı Hasan Şaş... İnanması biraz zor; değil mi?

Haziran ayı, herhalde spor ve de özellikle futbol fanatikleri için son derece güzel bir ay oldu. En azından benim için kesinlikle öyleydi. Bunun tek nedeni ise günler boyunca bizleri televizyon başında oturmaya mahkum eden Euro 2000'di. Siz bu yazıyı okurken henüz turnuva bitmemiş olacak olsa da, bence Euro 2000 son birkaç Avrupa şampiyonasından daha güzel ve kaliteli bir mücadeleye sahne oldu. Tabii milli takımımızın gösterdiği üstün başarının bu fikrimin oluşmasında önemli bir role sahip olduğunu itiraf etmeliyim. Umarım Türkiye, gelecek turnuvalarda da bu başarısını sürdürür ve ne kadar kaliteli bir takım olduğunu tüm Avrupa'ya tekrar tekrar gösterir.

Her neyse, biz asıl konumuz olan oyunlara dönelim isterseniz. Ancak burada da karşınıza Euro 2000'i çıkarmak zorundayım. Çünkü EA Sports, Euro 2000'i konu alan yeni bir futbol oyunuyla bir kez daha evlerimize girmeyi başardı. Oyunun adı, sizin de tahmin edebileceğiniz gibi "*Euro 2000*". Aslında bu oyuna yeni bir oyun demek çok da doğru değil sanırım. Çünkü *Euro 2000*'i oynamaya başladığınızda, karşınızda *Fifa 2000'den* çok da farklı bir oyun bulamıyorsunuz. Bence bu durumun garipsenecek bir yanı da yok. *Fifa 99, Fifa 2000* derken bir çok otorite, artık bu serinin sona ermesi gerektiği fikrinde çoktan hemfikir olmuş durumda. Çünkü artık her yeni Fifa oyunu, bir öncekinin çok az geliştirilimiş, daha dürüst konuşmak gerekirse makyajlanmış hali olarak karşımızı geliyor.

Bunun en güzel ispatı ise, bu ayın konusunu oluşturan *Euro 2000*.

Alında her ne kadar büyük bir yenilik getirmese de, EA Sports'un yeni bir futbol oyununu piyasaya sürmesinin beni mutlu ettiğini itiraf etmeliyim. En azından farklı bir arayüz ve farklı senaryoların hiç yoktan iyi olduğunu düşünüyorum. *Euro 2000*, tüm EA Sports oyunlarında olduğu gibi, muhteşem bir demoyla başlıyor. Bu demoda *Euro 2000*'e gelene dek oynanan eleme grubu maçlarından en etkileyici görüntülere yer verilmiş ve bence oldukça hoş olmuş. Zaten EA Sports'dan farklı bir şey beklemek yanlış olurdu.

Oyunun ana menüsünde beş ayrı seçenek mevcut. Bunlardan ilki, her oyunda olduğu gibi "friendly match" seçeneği. Bu seçenekten seçeceğiniz iki Avrupa ülkesinin milli takımları arasında heyecanlı maçlar oynamanız mümkün. "Euro 2000" seçeneğinde ise, oyunun asıl senaryosunu, yani Avrupa Şampiyonası'nı oynayabilirsiniz. Ama bu, düşündüğünüz kadar kolay olmayabilir. Çünkü turnuva, eleme grubu maçlarıyla başlıyor. Yani asıl şampiyonaya ulaşmak için önünüzde uzun ve zorlu bir yol olacağını unutmayın. "Custom Tournament" seçeneğinde ise isteğinize göre 4 ya da 8 takım arasında bir turnuva düzenlemeniz mümkün. Bence bu turnuvanın maksimum 8 takımla sınırlandırılmış olması biraz saçma. Herhalde tüm Avrupa milli takımlarının yer aldığı ve eleme usulüne göre oynanan bir turnuva düzenleyebilmek oldukça hoş ve heyecanlı olabilirdi. Ne yazık ki EA Sports programcıları bizleri bu zevkten mahrum bırakmışlar.

"Golden Goal" seçeneğinde ise atan kazanır mantığına göre maçlar oynamanız mümkün. Bu maçların kaç golde biteceğine karar vermek de sizin elinizde. "Training" seçeneği ise, tahmin edebileceğiniz gibi oyuna alışmanız ve hareketleri öğrenmeniz için antreman yapmanıza olanak tanıyor. Ancak oyunun training bölümü, gerçekten de bir futbol oyununda karşılaştığım en başarılı örneklerden birisi. Hem çok basit bir şekilde oyunun ayrıntılarını öğretiyor, hem de sizi hiç ama hiç sıkmıyor.

Biraz da grafiklerden bahsedelim... Aslına bakarsanız *Euro 2000*'in grafikleri, *Fifa 2000*'e oranla biraz daha başarılı gibi görünüyor. Ama aralarında çok büyük farklar olduğunu söylersem, bu hiç de doğru olmaz. Stadyumlar, seyirciler ve çimler *Fifa 2000*'e göre çok daha gerçekçi görünüyor. Ancak oyuncu modellemesi konusunda EA Sports bu kez sınıfta kalmış. Özellikle oyuncuların suratları bence çok komik olmuş. Eğer Türkiye milli takımını seçerseniz, futbolcuların suratlarını dikkatlice inceleyin ve gülmemek için kendinizi kaç saniye tutabileceğinizi test edin. Ben size 3 saniyeden fazla şans tanımıyorum. Zaten ben de bu kadar dayanabildim.

> *Euro 2000*'in grafikleri, *Fifa 2000*'e oranla biraz daha başarılı gibi görünüyor. Ama aralarında çok büyük fark yok.

Kısacası EA Sports futbol oyunları konusunda kendini tekrarlamaya devam ediyor. Her ne kadar yeni bir oyun oynuyor olmak heyecan verici olsa da, bu oyunu alın ve oynayın demek benim için biraz zor. Eğer verecek paranız varsa, koleksiyonunuza ekleyebilirsiniz ama artık *Fifa 2000*'den sıkıldım diyorsanız, almanız gereken oyun kesinlikle *Euro 2000* değil...

PCG



*Euro 2000*'de seyirciler ve stadyumlar çok başarılı; ama ne yazık ki aynı şey oyuncular konusunda geçerli değil.



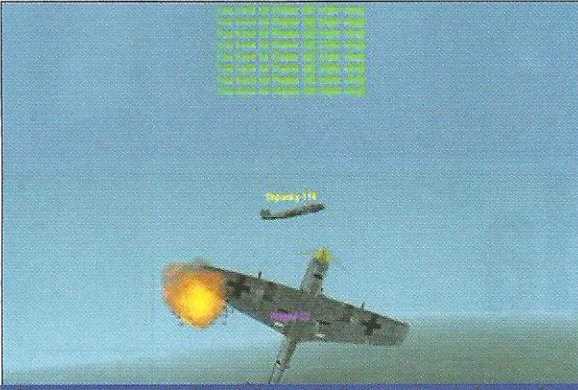
MEHMET GÜNAL

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK · UÇMAK · DÖVÜŞMEK · İNŞA ETMEK

# Fighter Ace II, Microsoft'un İlk Online Sim'i

**Online Gaming hastalığı simülasyonlara da bulaştı. Pilotlar, ikinci bir emre kadar yerlerinizi terk etmeyin!**



Görünüşe göre artık geri zekalı yapay zekalarla uğraşmak zorunda kalmayacağız.

En başta internet üzerinden oynanabilen oyunlar çıktı. Tek kişilik oyunlarda yapay zekanın acizliğinden bıkanlar için muhteşem bir yenilikti. Kimi siteler sundukları imkanlarla onlarca hatta yüzlerce oyuncuyu birbirleri ile buluşturup kozlarını paylaşmalarını sağlıyorlardı. Daha sonra ise oyun geliştiricileri birer birer kendi online oyunlarını geliştirdiler. Böylece oyuncuların oyuna girer girmez doğrudan dünyanın öteki ucundakilere bile ulaşmalarını sağladılar.

Her ne kadar Türkiye için koşullar çok çok zor olsa da (yavaş bağlantılarımız sağ olsun) yine de karşımızda gerçekten düşünen bir oyuncu ile mücadele etmek belki de oyun oynamanın en zevkli yolu. Çoğunuzun artık *Ultima Online*'dan haberi var. Benim konum olan simülasyonlarla ilgisi ne kadar az olursa olsun, hiçbir zaman vaz geçemediğim, ilgisiz kalamadığım bir oyun olmayı başardı, çünkü bu tip bir meydan okumaya başka hiçbir oyunda rastlamam mümkün değildi. Herkes her oyunda iyi olduğunu iddia edebilir, artık bu iddiaların ne kadar gerçekçi olduğunu anlamak zor değil. Bu tip bir olanağın daha bir çok oyun türünde de olmasını arzu ediyordum. Tıpkı *Falcon 4.0*'ın internet üzerinden oynanması (unutmayın, geçen ay bahsettiğim gibi, bizim de sanal göklerde bir temsilci filomuz var) gibi bir takım etkinlikler, simülasyon dünyasında da oluyordu ancak sırf online oynanan bir oyun henüz yoktu.

Nitekim sonunda efsanevi savaş simülasyonu *Flight Simulator* serisinin yaratıcısı Microsoft, ilk online simülasyon oyununu geliştirdi. Kısa bir süre önce betaları deneme maksadıyla istekli sim severlere dağıtan *Fighter Ace II*'de İngiliz, Alman, Amerikan, Rus ve Japon savaş ve bombardıman uçaklarından oluşan 25 araç seçeneğiniz var. Oyunda kendi aranızda filolar oluşturup, bölgelerinizi korumaya çalışabilir yada diğer filolarla anlaşarak başkalarının bölgelerine ortak saldırılar düzenleyebilirsiniz. Henüz piyasaya çıkmamış olmasına rağmen, önceki tecrübelerime dayanarak ve azcıkta hayal gücümü zorlayarak bu oyunun simülasyon dünyasında nasıl bir hareketlilik yaratacağını tahmin etmek benim için pekte güç değil. Diğer sim oyunlarının nasıl etkileneceğini düşünsenize, hepsi kendi online oyunlarını çıkartsalar ne harika olur değil mi? *The Sims Online*'da aile ziyaretleri yapardık. Patronla chat'e girip maaş zammı isterdik. Oyunda flört ettiğimiz kişiyle gerçek hayatta da buluşma ayarlardık (tabi hayal kırıklıkları daimidir). Ya da *Simcity 2000*'i düşünelim, hani şu şehrinizi kurup onun refah seviyesini arttırmak için sabahlara kadar uğraştığımız oyun. Sanal dünyada yüzlerce oyuncu kendi şehirlerini kurup milyonlarca simcikten oluşan koskoca bir ülke oluşturabilirdi. Şehrini daha cazip kılıp başka bir oyuncunun şehrinden göçler alabilirdi, veya şehir stadyumunda o yörenin takımı başka bir oyuncunun takımını konuk edebilirdi. Ortaya da ilginç istatistikler çıkardı hiç kuşkusuz, kimin şehrinde kaç gökdelen, kaç villa, ya da kaç fabrika var? gibi...

> Sonunda, efsanevi savaş simülasyonu Flight Simulator serisinin yaratıcısı Microsoft, ilk online simülasyon oyununu geliştirdi.

Birazda *Ultima Online*'dan bahsedelim. Bir süredir ha çıktı ha çıkacak diye beklediğimiz evlerin hala satılığa çıkmamış olması içimizdeki hırsı biraz dindirdi. Haftalardır deliler gibi para biriktiren ben, artık karakterlerimin gelişimi üzerine yoğunlaştım. Editörlerimizden Ahmet'in yeni ama güçlü mage'i Silver'a çırak olarak verdiğim tecrübesiz mage'im Brondwel'e de ara sıra vakit ayırmaya çalışıyorum. Guildmaster'ımız Burak (nam'ı diğer Dominus) ise şu aralar yoğun bir şekilde kendi evi için para denkleştirme paniği içerisinde. Her hafta yeni kişileri guild'e alıyoruz ve şu anda listemizde on-sekiz Türk var. Daha da kalabalık olmak istiyoruz, çünkü *Ultima* dünyasında güçlü kalabilmek için sayıca fazla olmak çok büyük bir avantaj.

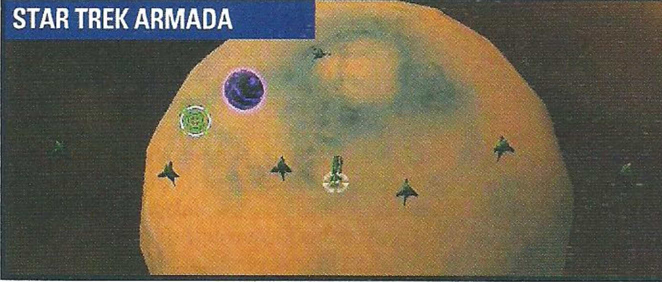
*Ultima Online*'da toplu olarak neler yapılabileceğine dair en iyi örneklerden bir tanesi 4 Haziran Pazartesi günü *Ultima* dünyasının en büyük kentinde, Britain'da yapıldı. Server'larının kapanmasını protesto etmek için Britain'ın en işlek meydanında, hemen Britain Bankasının önünde toplanan yüzlerce Lake Superior'lu oyuncu, kırmızı kıyafetler giyinip hep bir ağızdan şarkılar söyleyerek OSI'yi (bu online oyunun sürekliliğini sağlayan sorumluları) protesto ettiler. Her ne kadar protesto, amacına ulaşamasa da, biz etraftaki sakinler, çok ilginç olaylara tanıklık ettik.

PCG




"Birlikten kuvvet doğar" demişler ya, bazen de eğlence doğuyor galiba.

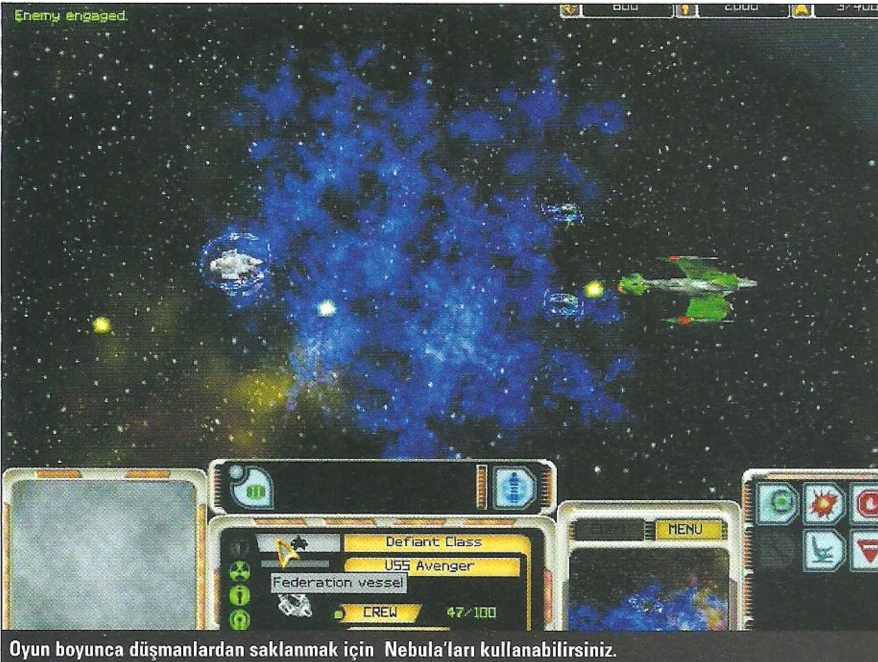
İşte yine hileler ve ipuçları zamanı! Bu ay size iki müthiş oyunun tam açıklamasını veriyoruz. Artık Star Trek Armada ve Messiah ile ilgili hiçbir sorununuz kalmayacak!


STAR TREK ARMADA


MESSIAH

# Star Trek Armada

**Dominion Savaşları sona erdi. Ancak macera bitmedi. Alpha Quadrant'ın üç büyük gücü olan Federation, Klingon ve Romulan kolonileri bu defa da gelecek için yeniden yapılanma savaşını kazanmak zorunda. Üç ırkın arasındaki kritik barış ortamını tehdit eden bir de ezeli düşman var: The Borg!**



Oyun boyunca düşmanlardan saklanmak için Nebula'ları kullanabilirsiniz.

FEDERATION CAMPAIGN

## Premonitions

**Görevler:** Bir Starbase ve bir Mining station inşaa edin.
**Başlangıç Gemileri:** Enterprise (sovereign class), 2xAkira class Construction Ship

Bu görev başlangıç göreviniz olacak. Bu görev sayesinde tüm kontrollere alışmanız ve kısayol tuşlarını öğrenmeniz mümkün. Bir Construction Ship'e tıklayın ve sonra da B ile build menüsüne girin ve S ile de Starbase'i seçin. Starbase'i aya yakın bir bölgede inşaa edin ve sonra tekrar Construction Ship'e dönerek B ile build, D ile de Dilithium refinery menüsüne girin ve rafineriyi kurun (yine aya yakın). İnşaa devam ederken siz de Enterprise ve diğer iki geminin kontrollerini çözmeye çalışın. Armadada da diğer RTS oyunları gibi gruplama sistemi bulunmaktadır. Üç geminin bulunduğu bölgeyi kutu içine alın ve Ctrl+1'e basarak hepsini group #1 olarak seçin. Şimdi 1 tuşuna ne zaman basarsanız bu grubu otomatik olarak seçebilirsiniz. Bir süre sonra Dominio gemilerinden biri ile karşılaşacaksınız. Picard kırmızı alarm verebilir ancak bu ciddi bir tehdit değil. Starbase ve Refinery inşaatı bitinceye kadar böyle üç-beş tane zararsız Dominion gemisi ile karşılaşabilirsiniz.

**New Mission Objective:** Bölgedeki tüm Dominion gemilerini yok edin.

Burada üzerinize altı adet Dominion gemisi gelecek. Oyunun en ilginç özelliklerinden biri olan "gemi ele geçirme" taktiğini en iyi bu görevde yapabilirsiniz. Bir düşman gemisininin kalkanlarını yok edince, T tuşuna basarak, sizden bir ekibi (crew) o gemiye ışınlayabilirsiniz. Burada da bunu deneyin ve 4-5 kadar gemi yok ettikten sonra da oyunu save edin.

**New Mission Objective:** Premonition'u Borg'dan kurtarın.

Bölgedeki iki alan da sizin için uyumlu


Dikkat edin! Düşman BoP'ları her an peşinizde olabilir.

değil. Buna premonition da dahil. Premonition Borg'a karşı da çok dayanıksız. Burada unutmamanız gereken en önemli şey, ekibinizden fazla zayiat vermemenizdir. Ekibiniz ölürse zaten tüm oyunu da kaybedersiniz. Bu yüzden Borg'un çıktığı yere yakın durun.

İşte burada oyunu neden save ettiğinizi anlayabilirsiniz. Premonition'u ne zaman kaybetmez ve yolunuza devam edebilirseniz, o zaman oyunu normal seyrinde oynamaya devam edebilirsiniz. Gemileriniz menzile girince T tuşuna basarak premonition'a ekip transferine başlayabilirsiniz. Bu sırada Borg'a saldırmayı da unutmayın. Kısa bir süre sonra Borg kuvvetlerini yok edeceksiniz.

## Paradise Revisited

**Görevler:** Starbase'i Son'a saldırısından koruyun.
**Başlangıç Gemileri:** Avenger (Defiant class), 2xVenture Class, 2xAkira Class, 3xPhaser Turret

Evet, Son'alar geri döndü. İlk başlardaki saldırıları Starbase'in savunma sistemleri halledecektir. İşler kızışmaya başlayınca da Avenger içinde bulunan Worf'un Antimatter roketlerini kullanmak için F1'e basın. Burada F1'i kullanmayı da öğrenecek ve ileriki bölümlerde de bunu sık sık yapacaksınız. Bu şekilde büyük Son'a gemilerini vurabilirsiniz. Üç gemi vurduktan sonra yeni görevinizi alacaksınız.

**New Mission Objective:** Construction Ship imal edin.

Starbase'e tıklayın, B tuşuna basarak build menüye girin ve C tuşu ile Construction Ship imal edin.

**New Mission Objective:** Shipyard imal edin.

Construction Ship sayesinde bir Shipyard imal edebilirsiniz. Fakat bu iş herhangi bir kısayol tuşuna bağlı değil, onun yerine menüler yolu ile görevinizi tamamlayacaksınız. Göreviniz sırasında Son'a gemilerinin saldırıları ile karşılaşacaksınız. Bu saldırıları savuşturmak için yine Worf'un Antimatter roketlerini kullanın (F1) ve eğer birkaç tane Venture class gemi kaybederseniz de umursamayın. Sizin tek yapmanız gereken Starbase'deki ekipleri büyük Son'a gemilerine ışınlamak. Bundan sonraki missionlarınızın sırası, Shipyard'ı kurma hızınıza bağlı olarak farklılık gösterebilir.

**New Mission Objective:** Reinforcement (destek birimleri) kurun.

Bu görevde mümkün olduğunca fazla sayıda Defiant class gemi üretin. Venture class gemiler her nedense daha çabuk yok oluyorlar.

**New Mission Objective:** Kalan 6 Son'a gemisini yok edin.

5 küçük savaş gemisi ve bir büyük savaş gemisi bulunuyor. Bunları yok etmek için kalan gemi sayınıza bağlı olarak birkaç tane daha Defiant class gemi üretebilirsiniz. Bir süre onların üzerinize gelmelerini bekleyebilir, ya da siz saldırabilirsiniz. Kırmızı gemilere fazla sokulmayın ve ana gemiye de dikkat edin.

## Vendetta

**Görevler:** Worf'u Ikolis bölgesinden çıkarın.
**Başlangıç Gemileri:** Avenger (Defiant class)

Bu görev göründüğünden çok daha zor! Çünkü yapayzeka yön bulucularınız (pathfinder) asteroid yağmurları arasında son derece kötü bir performans sergiliyor. Bu yüzden sık sık hayal kırıklığı yaşamaya hazırlıklı olun. Başlangıçta Worf savaşmak isteyecek ve siz de bilmelisiniz ki eğer orada kalırsa mutlaka ölecek. Bu yüzden onu ASAP'a çıkarın (ilk mavi nebula) ve buraya girmeden önce de F1 ile antimatter mayınları atmayı unutmayın. Eğer sahip olduğunuz tüm mayınları atarsanız ve bunlar da aynı BoP'u vurabilirse işiniz kolaylaşır. İlk nebulaya girdiğinizde mümkün olduğunca uzağa doğru ilerleyin ve BoP'ları da kendinizle birlikte sürükleyin. Bu şekilde herkesin aynı anda size saldırmasını engelleyebilirsiniz.

Diğer nebulaya geçin ve yine tüm düşman gemilerini de içeri çekin, bu sırada kara deliğe (wormhole) girmeden de oyunu save etmeniz de yararlı olur ve böylece asteroid kuşağının diğer tarafına yaklaşabilirsiniz. Kara deliğin kuzeybatısına doğru gemilerinizi konuşlandırın ve oraya antimatter mayınları atın. Böylece delikten çıkan gemiler mayınlara çarpacak ve size yaklaşamayacaklar. Bir süre ilerlemeye devam ederseniz düşman gemileri peşinizi bırakacaklar.

**New Mission Objective:** Terkedilmiş uzay istasyonunu yok edin.

Kırmızı nebula içinde bir müddet ilerleyin ve istasyonu bulup mayınlarınızla yok edin. Bu sırada kırmızı nebula size fazla zarar vermeyecek ve istasyon yok olunca o da yok olacak ama mini-map'de yine görünmeye devam edecek. Bir sonraki kara deliğe girmeden önce bir sürpriz ile karşılaşacaksınız. " Destroy the station" mesajını ilk aldığınız noktaya gidin ve asteroid kuşağının alt kısmından ilerleyin ve sürpriziniz ile karşılaşın: terkedilmiş bir Dominion gemisi!

**New Mission Objective:** Dominion gemisini ele geçirin.

Şimdi 5 kişilik bir ekibi bu gemiye ışınlamalısınız. Avenger üzerine tıklayın, T tuşunu tıklayın, terkedilmiş gemiyi tıklayın ve son olarak yine T tuşunu tıklayarak, transferi gerçekleştirin. Dominion gemisinin ayrıca bir de silahı da bulunuyor ve bu silahı Worf'un mayınları ile birlikte her savaşta kullanabilirsiniz. Şimdi kara deliğe dönün. Yolda bir Ferengi Marauder göreceksiniz. Bu gemiyi ele geçirecek personeliniz varsa hemen işe koyulun. Eğer yoksa daha sonra deneyin. Kara delikten (wormhole) geçtikten sonra kuzeye ilerleyin ve yol üzerindeki Son'a gemisine dikkat etmeden geçin ve kara deliğe geldiğinizde batıya dönün. Karşınıza terkedilmiş bir Starbase ve bir Shipyard çıkacak.

**New Mission Objective:** Terkedilmiş üssü onarın.

Önce ekibinizi Starbase'e ışınlayın ve ardından da aynı ekibi Shipyard'a ışınlayın. R tuşuna basarak her iki merkezin de onarım işine başlayın ve tüm gemilerinizi de bölgeye gönderin. Ayrıca taşıdığınız 800 birim Dilithium ile de 4 adet Defiant class gemi üretebilirsiniz. Şimdi yeni mürettebat göndermiş olduğunuz gemilerinizi yoldaki yanından geçtiğiniz başıboş gemileri ele geçirmek üzere gönderebilirsiniz. Kısa bir süre sonra Avenger, bazı düşman gemilerini radarda tespit edecek. Toplam 4 adet BoP, Shipyard'ın üzerindeki nebuladan çıkarak saldıracak. Burada BoP'ların hedefi kesinlikle Avenger değil, Shipyard! Bu yüzden tüm yapmanız gereken, shield seviyesi çok düşük olan Shipyard'ı korumak. Shipyard'ı sakın kaybetmeyin yoksa bu bölümde görevinizi çok zorlaştırırsınız. Nebula çıkışında yine Worf'un antimatter mayınları ile ve Dominion gemisinin silahı ile BoP'lara saldırın ve onları Starbase'e doğru çekin. Tüm düşman gemileri yok olunca yine Starbase'den 1000 birim Dilithium çıkarın ve bununla da yeni gemiler üretin. Shipyard'a ise hiç dokunmayın. Bulunduğunuz bölgede ayrıca üç adet daha yabancı gemi bulunuyor: Romulan Shrike class, Klingon Vor'Cha class ve Klingon BoP. Fakat biraz ileride de üç düşman gemisini de unutmayın.

Tüm filonuzu hazırladıktan sonra (elinizde ortalama 10 kadar gemi olmalı) topluca kara deliğe girin (wormhole). Finalde Toral üç BoP eskortu ile birlikte görünecek ve sizin tek yapmanız gereken de bu zayıf gemileri yok etmek.

## Dark Omens

**Görevler:** Starbase'i Borg'dan koruyun.
**Başlangıç Gemileri:** Enterprise (Soverign

Class), Starbase, Shipyard, Dilithium Refinery. Disabled Vessels: 2xConstruction Ship, 2xDilithium Freighter, 5xDefiant Class, 3xVenture Class, 4xAkira Class, 2xNebula Class, Steamrunner Class.

Borg geri geliyor! Sizinse 5 dakika süreniz bulunuyor. Bu süre içinde kısayolları kullanarak gemilerin tüm tamir ve mürettebat işlerini halletmeniz gerek. Dilithium freighters'a özel ilgi gösterin ve tamir işlemleri biter bitmez hemen D tuşu ile işlerine devam etmelerini sağlayın. Bu arada Construction Ship'leri kullanarak, hem ana merkezde hem de Mining alanında iki adet phaser turret imal edin (b -> p). Bu bölgelerin her ikisi de çok önemli, o yüzden elinizdeki gemileri iki ana gruba toplayın ve #1 ve #2 olarak kısayol atayın. Borg saldırısından önce elinizdeki gemilerin %75'ini recrew/repair (mürettebat atama ve tamir) yapmış olmalısınız. Borg'un ilk saldırısı oldukça kolay atlatılabilir (iki interceptor) çünkü Enterprise'ın hielt sistemi yeterince güçlü (F4 ile kullanın).

**New Mission Objective:** Bölgedeki Borg üssünü yok edin.

Shipyard içinde Akira claas gemilerden üretin. Bunun için de bir Weapons Facility kurmanız gerekiyor. Şimdi Akira gemilerini üretebilirsiniz. Vakit geçirmeden Borg gemilerinin Chain Reaction özelliğini araştırın. Bu özellik sayesinde Borg'un toplarını yok edebilirsiniz. Eğer başlangıçtan bu yana fazla gemi kaybetmediyseniz altı adet Akira size yetecektir. Tüm filonuzu haritanın ortadoğu bölümüne kaydırın. Buradaki Borg kuvvetlerini rahatlıkla geçebileceksiniz. Hemen arkadan gelen Borg gemilerinin yakınına gelin ve Akira'ların special weapon (F2) özelliğini aktif edin. Öncelikle Borg gemilerinin toplarını yok etmelisiniz. Daha sonra kalan gemileri, Shipyard'ları ve son olarak da kalan herşeyi yok edin. Tebrikler! Federation Campaign'i bitirdiniz. Worf artık rahat bir nefes alabilir!

**KLINGON CAMPAIGN**

## To the Gates of Sto'Vo'Kor

**Görevler:** Tüm Borg kuvvetlerini yok edin.
**Başlangıç Gemileri:** Martok's Negh'Var, 2xBird of Prey, 5xVor'cha Class, Construction Ship, Dilithium Freighter, Starbase, 6xDisruptor Cannon, 3xSensor Array

İlk önce Construction Ship ile bir Shipyard ve bir Starbase yapın. Üretim aşamasında kalan gemilerinizi de gruplandırın. Martok'u Shipyard yakınlarında bırakın ve diğer gemileri Mining station'u savunması için bölgeye gönderin. Martok'un silahı ise son derece güçlü. Bu silahı assimilatorlere ya da güçlü kalkanlara karşı kullanabilirsiniz. Shipyard bittikten sonra weapons facility kurun ve SuQ'jagh gemilerini üretmeye başlayın (S tuşu). Bu gemiler mürettebat transferinde çok ileri seviyeye sahip. Fakat tabi ki bu özellik Borg gemilerini yok etmede hiçbir işe yaramıyor.

Yeterli sayıda SuQ'jagh gemisine sahip olduktan sonra biraz *Star Wars*'çılık oynayabilirsiniz! Tıpkı Rebellion'lar gibi vur-kaç taktikleri ile düşmanınıza saldırın. Ortada yer alan Borg gemisini vurun ve hemen geri dönüp recrew/repair/restock işlerini yapın, yoksa Borg peşinizden başka gemiler de gönderir. Şimdiki hedefiniz, daha iyi korunan bir Mining/Shipyard gemisi. Bu gemi birinci Mining facility'den daha kuzeyde kalıyor. Bu gemiyi yok edin ve haritanın üstorta bölümünde yer alan advanced Shipyard'I da SuQ'jagh'larınız sayesinde güneye doğru çekin. Bu sırada sürekli olarak vurkaç yapmayı unutmayın. Çünkü SuQ'jagh'leriniz Borg'un ardı arkası kesilmeyen saldırılarına karşı koyamazlar. Bu sıraya uymanız sizin için çok önemlidir, çünkü advanced Shipyard'i ele geçirmeniz demek, düşman gemi yapımını durdurmanız demektir. Bu da savaşın seyrini değiştirecektir. Şimdi haritanın üst sol kısmında Borg'un geri kalan üssü bulunuyor. Şimdi tüm kuvvetlerinizle (toplam 3 filo) borg üssüne saldırın. Martok'a ise dikkat edin ve sahip olduğu silahı da sık sık kullanmayı ihmal etmeyin. Kaybedeceğiniz gemileriniz için fazla üzülmeyin (klasik bir Klingon zaferi: ne kadar çok ölüm, o kadar parlak zafer!). Her ne kadar arabirimde "Threat" görünmese bile, vuracağınız gemileri kendiniz seçin. Bu gemileri yok etmenin de bir sırası var. Aşağıdaki sıra bizce en uygun:

- Special Ship (Romulan Phoenix class, Klingon Shockwave class, Borg Diamond)
- Starbase (menzilde iken)
- Static Defense (menzilde iken)
- StarShip
- Shipyard

Bu bölümdeki bir buga da hazır olun. Herşeyi yok etmenize rağmen hala bir Borg varlığından söz eden bir mesaj görebilirsiniz. Önemsemeyin!

## The Enemy Within

**Görevler:** Avenger ulaşana kadar Martok'un Starbase'ini koruyun.
**Başlangıç Gemileri:** 2xConstruction gemisi, Starbase, 16xsensor array

Haritaya baktığınızda etrafınızın fena halde sarıldığını göreceksiniz. 12 Negh'Var class, 8 Vor'Cha class, 5 BoP ve 3 SuQ'jagh class gemisi sizi yok etmek üzere ilerliyor ama yine de durumunuz göründüğü kadar korkunç değil. Toral'ın gemileri öncelikle sensor'larınız üzerine saldıracaklar. Fakat ilk saldırıdan önce 6 dakikalık bir zamanınız bulunmakta ve bu zaman içinde de bir Shipyard ve bir Dilithium Refinery üretebilirsiniz. Tabi ki tüm bu yapıları Starbase'e yakın bir mesafede bulundurmalısınız. Toral buradan sonra yine yakınlardaki sensorlerinize saldıracaktır. Burada bir seçim yapabilirsiniz: ister Negh'Var tipi gemi üretebilir, isterseniz bir Weapon Facility kurup SuQ'jagh ve Vor'Cha gemileri ile yolunuza devam edebilirsiniz. Starbase civarına iki grup disruptor sistemi kurarak ilk saldırının şiddetini azaltabilirsiniz. Worf ise görev başladıktan 10 dakika kadar sonra gelecek ve bu zamana kadar sağlam bir filoyu muhafaza etseniz iyi olur.

**New Mission Objective:** Avenger'e, Martok'un üssüne kadar eskortluk edin.

Adamımız haritanın alt ortasından girecek. Onu hemen haritanın sol üstüne doğru taşıyın ve filonuzu da sola kaydırarak karşılayın. Böyle yaparsanız 3 BoP'u da vurabilirsiniz. İki grup arasında sadece Vopr'Cha gemileri bulunuyor. Avenger yerine ulaşmadan önce de tüm gemileri yok etmeniz gerekiyor. Şimdi Avenger'a Starbase'e kadar eskortluk edebilirsiniz.

**New Mission Objective:** Avenger'ı deliğe (Wormhole) götürün.

Bu bölümde Toral'ın tüm kuvvetleri birleşecek ve saldıracak. Avenger'ı oluşturduğunuz grubun ortasına yerleştirin ve yolunuza devam edin. Yol üzerindeki gemileri yok etmek gibi bir amacınız olmasın. Sizin amacınız bir an önce ulaşmanız gereken yere ulaşmak.

## A Good Day to Die

**Görevler:** Tüm Toral kuvvetlerini yok edin.
**Başlangıç Gemileri:** 4XBoP, Construction Ship, Dilithium Freighter, Starbase, Shipyard, Sensor Array.

Bu görevin iki önemli yönü var. Birincisi, Avenger cloaking device'a sahip olacak ve daha iyi korunuacak, ikincisi, ilk defa bu görevde sınırsız Dilithium'a sahip bir gezegen bulacaksınız. İlk olarak Toral'ın üssündekileri örnek alarak iki dilithium freighter ve Construction Ship üretin. Birazdan Toral wormhole içinden saldıracak ve bunları önlemeniz için de bölgeye bir miktar disruptor yerleş-



Toral'ın sistemine bakarak siz de aynı şekilde Dilithium rafinerisi kurmalısınız.

tirmeniz gerekiyor. Üretim işleriniz bitikten sonra gemilerinizi Starbase yanına gönderin ve orada bir Weapons Facility ve Advanced Shipyard kurun. Bu sırada savunma hattınız tarafından pek çok düşman gemisinin yok edilişini de seyredeceksiniz. Starbase'in crew level durumunu da takip edin ve mürettebatı azalan gemilere ve üsse takviye yapın. Advanced Shipyard bittikten sonra (2 saat sonra!) Negh'Var gemileri üretmeye başlayın. Burada size bir ipucu: Toral, tachyon Detection Grid'i kontrol etmiyor, bundan yararlanarak "cloaked" durumdaki iki gemiyi isasusluk etmek üzere wormhole içinden gönderebilirsiniz. Yok etme işlerine kendinizi kaptırırsanız, Shockwave gemileri yerine çok sayıda Negh'Var gemisi üretebilir ve işinizi daha kolay halledebilirsiniz. Bir filo Negh'Var, tüm görev için yeterli güce sahip, ancak eğer daha az risk istiyorsanız daha fazla gemi de üretebilirsiniz. Saldırıya geçtiğinizde ise herşeyi yok etmeye kalkmayın, sadece büyük hedefleri vurun. Wormhole çıkışındaki disruptorları yok ettikten sonra çıkışa doğru konuşlanmış olan iki Shipyard'ı vurun ve eğer Ion Cannon'u research etmişseniz bundan sonra Starbase'i yok etmeniz çok kolay olacaktır. Uyarımızı tekrarlayalım: Yalnızca büyük hedefler!

## Gray Eminence

**Görevler:** Tüm Romulan kuvvetlerini yok edin.

**Başlangıç Gemileri:** Martok's Negh'Var, Vor'Cha Class, 2xBoP, 2xConstruction Ship

Bu görev yine pek çok savaşı yaşayacağınız tempolu bir görev olacak. Romulan'ları ise ilk defa bir aksiyonun içinde görebileceksiniz. Romulan gemileri cloaking kullanmadıkları için Tachyon detection Grid'e çıkmanıza da gerek kalmayacak. Sizi görmeden saldırmayacakları için de görevin başlangıcında her türlü hazırlığınızı tamamlayabilecek kadar zamanınız bulunuyor.Başlangıçta Starbase'inizi gezegenin üzerinde inşaa edin. Burada kursör mavi olacak ve gezegenin avantajını kullanarak daha hızlı bir crew production sağlayabileceksiniz. Şimdi hemen Dilithium Refinery inşa etmeye başlayabilirsiniz. Bu gelişmeniz hemen dikkat çekebilir! Gelecek saldırıları sadece savunma yaparak püskürtün ama siz saldırmayın! Bir süre sonra diğer Dilithium gezegenini de ele geçirerek istediğiniz Shipyard, Weapon Factory ve Disruptor gibi üniteleri kurabilirsiniz. Starbase'in Factory'den uzak olması sanki bir dezavantaj gibi görülebilir ancak böyle olması aslında avantaj çünkü Starbase, Factory'e saldırmak isteyen gemileri yol üzerinde yok edebilir ve Romulan'lar da haritanın sağ alt bölümünden çıkacakları için disruptorlarınızın maksimum etki alanına girebilirler. Saldırılar başladıkatan sonra Construction Ship'lerinizi alın ve haritanın üst ortasına doğru çıkarın ve gezegenin etrafında dört disruptor üretin. Şimdi Refinery'i bu hattın üzerine kurun ve diğer Construction Ship'i de ana üsse gönderin. Gelecek saldırıları dört disruptor püskürtebilir ama eğer isterseniz daha fazla gemi takviyesi de yapabilirsiniz. Advanced Shipyard üretildikten sonra yine aynı senaryo yaşanacak: Ion Cannon research edin. Bu sırada Negh'Var gemisi üretmeyi de unutmayın. Şimdi gemileriniz ve Ion Cannon'unuzla terör estirebilirsiniz.

Düşmanınızın elinde bulunan Warbird ve Raptor gemilerine dikkat etmelisiniz. Birinci grup gemilerinizi ileri çıkarın ve haritanın sol alt köşesine doğru ilerletin. Buralarda önünüze çıkan rafineri ve gemileri yok edin. İlerideki açık alan ve haritanın sol köçesindeki bölgede iyi korunan bir Starbase göreceksiniz. Az önceki kolay zaferleriniz gözünüzü boyamasın! Romulan'lar bu noktayı çok iyi savunuyorlar ve siz de buralara eli boş gelmemelisiniz. Küçük üs devreden çıktıktan sonra haritanın sol üst köşesinde Romulan'ların ana üssünü, sağ alt kısımda ise statik savunma sistemlerini göreceksiniz. Sağ altta ayrıca bir Starbase ve bir Shipyard bulunuyor. Sol üstteki ana üssü yok ettiğinizde görevi bitirebilirsiniz. Ama bu iş hiç de kolay olmayacak. İki grupla gelmenize rağmen geri püskürtülebilirsiniz. Böyle bir durumda hemen haritanın solunda yer alan yeşil nebulaya kaçın ve burada klasik rec-rew/repair gibi işleri yapın. Martok'a ise ayrıca önem verin çünkü O ölmemeli! Benzetmek gerekirse haritanın sağ alt bölümüne üç yolunuz var: ön kapı, yan kapı ve arka kapı.

ROMULAN CAMPAIGN

## Cloak and Dagger

**Görevler:** Romulan Spy Research edin ve Klingon Prison üzerinde kullanın.

**Başlangıç Gemileri:** Sela's Warbird, Shrike Class, 2xGriffin Class, 2xRaptor Class, 2xConstruction Ship

Yine ilk işiniz bir Starbase yapmak. Diğer Construction Ship ile de ilk dilithium refinery'nin inşaatına başlayın. İlki bittikten sonra da ikincisini diğer gezegenin yanına inşa edin. Starbase bitince dört adet freighter yapımına başlayın. Şimdi sırasıyla, Shipyard, Covert Ops Facility ve Advanced Shipyard imal edin. Tos'Sar iki dakika kadar sonra Dr. Oldan'ın yerini tespit edecek. Bu durum eğer Tos'Sar'ı hapise erken götürürseniz karşınıza çıkacaktır. İnşaatlar devam ederken Shrike gemisini cloak edin ve haritanın üst-ortasına doğru ilerletin. Klingon'lar cloak edilmiş gemileri tanıyamıyorla, bu da pek çok görevde en büyük avantajınız olacak. Covert Ops Facility bittikten sonra casusu research edin ve research biter bitmez hemen onu hapishaneye yerleştirin. Burada görevin ilk yol ayrımına geleceksiniz: Dr. Oldan'ı taşıyan Klingon Construction Ship'i koruyacaksınız. Uyarı anonsunu duyar duymaz gemilerinizi cloak edin ve hapishaneyi koruyan disruptor'ların alt kısmına doğru kaydırın. Saldırılara karşı bir miktar Griffin gemisi üretmeniz de çok yararlı olacaktır. Göreviniz bundan sonra klasik "üret ve yok et" şeklinde geçecek. Dr. Oldan'ın gemisi ilk savunma hattını yaracak ama hemen ardından 2 grup içinde 3'er BoP'dan oluşan gemiler tarafından sarılacak. Şimdi gemilerinizi uncloak edin ve Dr. Oldan'ın gemisini Starbase ve Prison Facility arasındaki mavi nebulaya gönderin. Geri kalan düşman gemilerini savunma sistemleriniz halledecektir. Siz de nebulaya yaklaşırken shield seviyeniz çok azalmış olabilir ve nebula içine doğru sürüklenirken eğer motorunuz da isabet almışsa diğer tarafa çıkarken ölebilirsiniz. Bu çok can sıkıcı bir durum. İşte bu yüzden oyunu sık sık save etmeniz önemli. Construction Ship'inizi Starbase'iniz yakınlarına getirin ve Tos'San size Prison Facility'nin Dr. Oldan'dan bilgi sızdırdığını ve yok edilmesi gerektiğini söyleyecek. Buradan sonra yine klasil işlerinizi yapacaksınız. Ne varsa yok edin! Tos'Sar savunma hattını düşürecek. Bu durum eğer Tos'Sar'ı hapise geç götürürseniz meydana gelebilir. Bu sırada Spy'ı Prison'a göndermeden Advanced Shipyard'da bir miktar Warbird üretebilirsiniz. Bu üretim işi ile 8 dakikadan fazla ilgilenmeniz aleyhinize olabilir, bunu da unutmayın. İki Griffin ve bir de Sela's Warbird gemisini alın ve geri kalan filonuzu haritanın sol altında bırakın. Burada çok önemli bir olay var: oyunu mutlaka son uyarıdan önce (Begin your Attack!) save edin. Aksi taktirde oyunu load ettiğinizde düşmanın tüm savunma sistemleri aktif olarak yüklenecek ve işiniz zorlaşacaktır. Dört dakika dolduğunu belirten işaretten sonra Sela ve Griffin dışındaki tüm gemilerinizi cloak edin ve Prison'a gönderin. Burada yapayzeka yolbulucularına dikkat edin. En kısa yoldan gidecekler ve mavi nebulanın içinden geçecekler. Eğer böyle yaparlarsa da cloak fonksiyonunu kaybedip Klingon'lara yakalanabilirler. Bu durumda yapayzekaya güvenmeyin. Kendiniz gemileri mavi nebulaların uzağından geçirin. Düşman savunması düşünce terör estirme hakkınız otomatik olarak doğdu demektir. Fakat şunu unutmamalısınız ki Starbase'i ele geçirmelisiniz, o yüzden onu yok etmeyin ve yanınızdaki gemileri de ona ateş etmekten alıkoyun. Bunu yapmak için de orders menüsündeki sarı ve yeşil kuvvetlere emir verin. Eğer Prison'u çabuk ele geçiremezseniz Klingon'lar Dr. Oldan'ı başka bir gemiye ışınlamaya çalışacaklar. Romulan'ların personel çıkartmadaki başarısızlıkları ve Klingonlar'ın da bu işteki üstün

başarıları sebebiyle gemideki mürettebat sayısını az tutmanız lehinize olacaktır. Shield Drainer burada kullanılabilir, fakat eğer %1 bile shield bulunursa transporter beam takılabilir. Bu yüzden yine silahlarınıza güvenmeniz gerekebilir. Geminin sol alt bölüme doğru gitmesini engelleyin, yoksa gözden kaybolacak ve tabi ki siz de oyunu kaybedeceksiniz. Eğer bir şekilde gemi buraya doğru gitmeye çalışırsa cloak ettiğiniz gemilerinizi üzerine gönderin. Prison Ship'i ele geçirdikten sonra Starbase'e gönderin. Bu sırada yeni bir emir alacaksınız: Prison Facility'nin geri kalan bölümlerini de yok edin! Bunu yapmak ise artık zor olmamalı. Bu görevi eğer kolay kolay tamamlayamazsanız üzülmeyin. Çünkü diğer görevlerle karşılaştırıldığında bu görev son derece zor bölümler içeriyor.

## A Call To Power

**Görevler:** Containment Vessel'deki Omega Particle'ı ele geçirin.
**Başlangıç Gemileri:** Sela's Warbird, 2xShrike Class, Griffin Class, Raptor Class, 4xTalon Class, Dilithium Freighter, Construction Ship, Starbase, 2xPlasma Cannon.

Bu görev bir önceki göreviniz kadar zor değil. İşe önce iki Dilithium Freighter ve bir Construction Ship yaparak başlayın. Haritanızın üst sol bölümüne Construction Ship'i gönderin ve burada Plasma Cannon üretin. Yeterli boş alan bu bölgede bulunuyor olacak. Diğer Construction Ship tamamlandığında ise onu bir Shipyard yapması için gönderin. Bu bitince de sırasıyla bir Covert Ops Facility ve bir de Advanced Shipyard üretin. Romulan Spy research edip onu Cardassian ve Ferengi bölgelerine yerleştirirseniz haritaya büyük ölçüde hakim olursunuz. Haritanın ortasında yer alan Cardassian Shipyard ise zayıf bir savunmaya sahip. Onu ele geçirdiğinizde ise Ferengi lideri sizinle ateşkes anlaşması yapmak isteyecek ve iki frightere karşılık dilithium önerecek. Buluşma bölgesine giderken dikkatli olun. Bölge Phaser Turretlerle çevrili. Eğer elinizde yeterli sayıda Warbird varsa bir miktar cloak edin ve Omega Particle ve Cardassian Base arasına yerleştirin. Birazdan gelecek olan Containment Vessel Warbird'ler ile baş edemez. Burada Omega Particle'a boşuna ateş etmeyin çünkü görevdeki amacınız zaten onu elde etmek. Sonuç olarak bir-iki Raptor, az sayıda Warbird ve bir Talon class gemi ile bu görevdeki tüm Ferengi kuvvetlerini yok edebilir ve Omega Particle'i taşıyan Containment Vessel'i alarak görevi tamamlayabilirsiniz.


Gemilerinizi gruplamayı unutmayın.

## The Gauntlet

**Görevler:** Sela ve Containment Vessel'I Jal Par ile olan randevuya getirin.
**Başlangıç Gemileri:** Sela's Warbird, Warbird Class, Griffin Class, Raptor Class, 2xShadow Class, Containment Vessel.

Bu görevde en büyük yardımcınız hız faktörü olacaktır. Borg, elinizdeki Containment Vessel'i yok etmek (veya ele geçirmek) için sürekli olarak üzerinize gemilerini gönderecek. Bizim size tavsiyemiz şu tip bir gruplandırmadır: 1- Warbird 2- Griffin+Raptor 3- Shadow 4- Containment Vessel.

Shadow gemilerinin Shield Generator efektini bu görevde sık sık kullanmalısınız. Borg'un ilk saldırısını atlattıktan hemen sonra Shield Generator ile Containment Vessl'in kalkanlarını şarj edin ve Warbirds gemilerini ileri çıkarın. Şimdi hedefiniz Mining Facility. Önce civardaki BoP'ları yok edin ardından da Shield Transfer Special Weapon ile de mining Facility'i yok edin. Sela biraz sonra size cloak emri verecek. Bu durumda freighter'lerinizi bırakın ve tüm filoyu haritanın ortasına toplayın. Önünüzdeki hedefleri boş verin ve zaman kaybetmeden güneye inin ve Sela'nın size tarif edeceği yerdeki Klingon Shipyard'ları yok edin. Borg'un ikinci saldırısı bu sırada olacak. Sizin yapmanız gereken Borg'un teslim ol uyarılarına ("Surrender particle 010...") kulak asmadan Containment Vessel'i mavi nebulalardan birine saklamak. Fakat unutmamanız gereken önemli bir şey var ki, Containment Vessel mavi nebulalardan birinin içindeyken asla Borg'lara Raptorlar ile saldırmamanız. Bu durumda haritanın soluna kayın ve Sela'nın kara delik yakınındaki tuzak uyarısını da dikkate alın. Söz konusu yerde bulunan gemileri ise Shield Transfer weapon ile yok edin. Şimdi önünüzdeki delikler (wormhole) içinde kaybolmadan ilerleyin ve karşınıza çıkacak olan bir iki düşman gemisini avlayın. Son wormhole'dan çıkınca tüm gemilerinizi Containment Vessel'i koruması için ayarlayın ve haritanın üst noktasına doğru ilerleyerek görevi bitirin.

## Unholy Alliances

**Görevler:** Klingon üssünü yok etmede Borg'a yardım edin.
**Başlangıç Gemileri:** Sela's Warbird, 2xGriffin Class, 2xTalon class, 2xConstruction Vessel.

Tahmin edebileceğiniz gibi bu görevde sadece Klingon'larla uğraşmayacaksınız. Bölümün başında her türlü hazırlığınızı yapmak için oldukça fazla zamanınız var. Bir süre olaylara seyirci olmalı ve Klingon'lar ile Borg'ların kozlarını paylaşmalarını beklemelisiniz. Başlangıç noktasının iki yanında bulunan Dilithium gezegenlerinin arasında imal edin. Star Base'in işi bittikten sonra iki Dilithium Refinery ve dört freighter üretin. Bundan sonra da Advanced Shipyard üretin. Tüm bu işler sırasında hem sayıca hem de kuvvetçe zayıf saldırılara maruz kalabillirsiniz. Yaklaşık 10 dakika sonra Toral size ulaşacak ve "How could you side with Borg..." gibi bir anonsla, sizin Borg ile işbirliği yapmanızdan duyduğu kaygıyı anlatacak. Bu anonsun hemen ardından, BoP ve SuQ'Jagh'lardan oluşan cloak edilmiş orta büyüklükte bir filo size saldıracak. Şimdi Starbase'inize güvenmelisiniz. Savunma sırasında gemi kaybedebilirsiniz. Bu o kadar da önemli bir şey değil. Sonuçta saldırıyı püskürttüğünüzde Sela yaşıyorsa sorun yok. Şimdi yine üretim safhasına gireceksiniz. Warbird ve Raptor üretimine ağırlık verin. İlk olarak ise bir miktar Warbird üretin çünkü biraz sonra hemen kullanacaksınız. Borg size bir anonsta bulunacak ve Omega Particle'ı istediklerini bildirecek. Bunu duyar duymaz Warbirdlerinizi haritanın ortasına (Klingon kuvvetlerinin bulunduğu bölgenin sağ tarafına doğru) ilerletin. Bu sırada cloak kullanmayın çünkü düşmanınızın Tachyon Detection sistemi sayesinde ölmeniz an meselesi. Haritanın solundan doğru üç adet Jach'Eng tipi gemi girecek ve Borg kuvvetlerine katılacak. Eğer onların saldırmasını beklerseniz klingon'larla siz karşı karşıya kalacaksınız ve Borg'ların geri kalanlarını daha sonra temizleyeceksiniz. Eğer onları hemen durdurursanız, bu defa Borg'larla karşı karşıya geleceksiniz. Bu seçim tamamen size kalmış. Hangisinin avantajlı olduğu ise çok açık: gemileri saldırmadan yok etmek. Bu şekilde yaparsanız vurduğunuz Jach'Eng gemilerinden bir iki tanesini ele geçirip kullanma şansınız olabilir. Klingon'lar yok edilince Borg size gelecek ve Particle'ı isteyecek. Bu sırada bir Romulan filosu decloak olarak Borg'a saldıracak. Böylece son Klingon gemisi yok oluncaya kadar siz de gemilerinizi yaklaştırma fırsatı bulabileceksiniz. Bu meydan savaşı da bittiğinde campaign bitmiş olacak.


Sıcak çatışmalarda Starbase'inizin gücü herşeyden daha önemli!

BORG CAMPAIGN

## Ressurection

**Görevler:** Tüm Dominion güçlerini imha edin. Cloning Facility'i ele geçirin.

Başlangıç noktasının hemen yanındaki Dilithium gezegeninin önünde bir Nexus bulunuyor. Şimdi Nexus'un arkasında bir Dilithium Refinery kurun ve arkasından da bir Nexus daha kurun (başlangıç noktasının sağ altına doğru). Borg çok hızlı ekip kurabiliyor ve hazırlanabiliyor bu yüzden tek bir Nexus yetersiz kalacaktır. Sırası geldiğinde Advanced Shipyard kurun ve Cube'ları üretmeye başlayın. Cube'lar oyundaki en güçlü silah olan Holding Beam'e sahipler. Holding Beam, karşısındaki düşmanın motorlarını durdurarak her türlü ikmal ve tamir olanaklarını yok ediyor. Bu silahı bundan sonraki hemen her görevde sık sık kullanacaksınız. Ancak bu silahın research edilmesi çok zaman aldığı için işe hemen başlamanız gerekmekte. Birkaç Cube sahibi olduğunuzda istediğiniz hemen herşeyi "asimile" edebilirsiniz. Cloning Facility haritanın sağ altında yer alıyor ve çok kuvvetli statik savunma sistemleri ile korunuyor. Burada Borg Picard'ı klonlayacak. Siz ise bunu hemen asimile ederek bir Cube elde etmelisiniz. Cube geldikten sonra Locutus'u gönderin ve Cube böylece super-Cube'a dönüşecek. Şimdi kalan tüm düşman kuvvetlerini rahatça yok edip görevi tamamlayabilirsiniz.

## Assimilation

**Görevler:** Romulan'lara ait herşeyi yok edin.
**Başlangıç Gemileri:** Locutus's Cube, 2xAssimilator, Interceptor, Assembler

Bu görevde yine hız çok önemli. Romulan kuvvetleri üzerinize çok sayıda ve çok çabuk saldırılarla gelecekler. Bu yüzden üretim ve savunma koordinasyonunu iyi sağlamalısınız. Başlangıç noktanızın yanında bir Starbase inşa edin. Eğer yeterli personeliniz yoksa yanınızdaki gezegenden personel bulabilirsiniz. İnşaata başlar başlamaz Locutus'u yukarıdaki asteroid kuşağına gönderin. Locutus burada Gem'Hadar adlı bir Shipyard'a ve onu koruyan gemiye gidecek. Savaş gemisini asimile edin, kısa bir süre bekleyin ve Shipyard tarafından üretilen gemiyi de asimile edin. Biraz sonra aynı şeyleri Facility'e de yapın. Bu şekilde çok avantajlı bir iş yapmış oldunuz çünkü artık bir Shipyard'ınız var ve buna mürettebat göndermek zorunda da değilsiniz. Shipyard'da iki Dominion gemisi yapın ve Locutus' Cube için de recrew yapın. Şimdi onu, Federation'ın silah deposunu ele geçirmesi için gönderebilirsiniz.

Bir müddet sonra onu ele geçirdiğinizde Shift+D ile, iki gemi alacak kadar para elde edebilirsiniz. Şimdiki hedefiniz ise kuzeyinizde yer alan Klingon tesisleri.

Sol bölümde görülen Ferengi Marauder'i ise ele geçirmeniz yararlı olur. Bu görevde yapacağınız en önemli işlerden birisi de, Klingon Dilithium Refinery'de mümkün olduğu kadar çok asimile işlemi yapmanız ve rafineri ile freighterleri bir arada yakalamanızdır. Böylece çok büyük bir parasal kaynağa kavuşmuş olacaksınız.

Şimdi tüm filonuzla wormhole'dan geçerek Romulan'ların Starbase'ine gidin. Wormhole içindeyken Shield Drop Special Weapon ile diğer taraftaki statik savunma birimlerini yok edin. Romulan'ların savaş sırasında size "fırlatacakları" warbird'lere de dikkat edin. Bu arada haritanın sol üst köşesindeki Romulan Shipyard'ı da ele geçirmeniz önemli, çünkü ancak bu sayede Locutus'un tüm tamir ve ekip işlemlerini halledebilirsiniz. Shipyard ele geçince kullanacağınız Special Weapon'larınız sayesinde geriye kalan Romulan kuvvetlerini yok etmeniz hiç de zor olmayacaktır.

## Extermination

**Görevler:** Tüm Alien'leri ok edin ve bir Transwarp Gate kurun.
**Başlangıç Gemileri:** Locutus's Cube, Cube, Assimilator, Diamond, 2xAssembler

Göreviniz sanıldığı kadar zor değil. Alien'lerin saldırıları shield sistemlerinizi fazla etkileyemez ancak buna rağmen çok sayıda ekip (crew) zayiatı verdirebilirler.

Yine her zamanki inşaa prosedürlerine göre gerekli merkezleri inşaa ettikten sonra en son nokta olan Advanced Shipyard kurma ve Holding Beam research'ü yapma gibi işlerden vazgeçebilirsiniz. Bunların yerine bir Modification Center kurun (Diamond için) ve Ultritium Burst için research yapın. Bu madde, özellikle birazdan karşılaşacağınız ana gemilerin (Mother Ship) kuvvetli zırhlarını delmek için bulabileceğiniz en iyi madde. 4 adet Ultritium Burst ile donatılmış Diamond, ana gemilerin zırhını peynir kesen bıçak gibi kolaylıkla kesebiliyor! Tüm Alien'leri yok ettikten sonra sıra Transwarp Gate'i kurmaya gelecek. Bu iş oldukça uzun bir zaman alacak (6 dakika 15 saniye) bu sırada gergimizi okumaya devam edebilirsiniz!

## The Twilight Hour

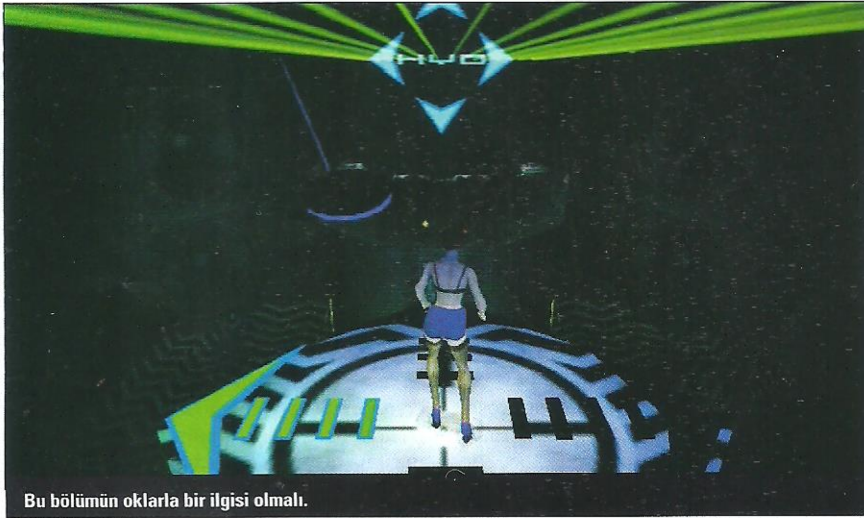
**Görevler:** Federation'u yok edin!.
**Başlangıç Gemileri:** Locutus's Cube, Cube, Assimilator, Diamond, 2xAssembler, Interceptor.

En zor göreve hoş geldiniz. Başlangıçta sola ya da sağa giderak bir Dilithium gezegeni bulun ve hemen oraya konuşlanın. Starbase ve Dilithium Refinery yapımına başlayın e elinizdeki gemileri gruplayın. Locutus'u Group 1'in kontrolüne atayın ve diğer 4 savaş gemisini de group 2 olarak toplayın. Starbase ve geri kalan gemilerinizi Shift+G ile Green Alert durumuna geçirin. Bu görev için izleyeceğiniz ideal inşaa planı şu olabilir: Starbase, Dilithium Refinery, 2 Dilithium Freighters, Shipyard + Modification Center, Advanced Shipyard. Locutus ve diğer gemilerinizi Starbase'den uzakta tutun, çünkü Federation'un ilk etapta hedefi Starbase olacak. Locutus ile sovereign Class gemilerini assimilate edin ve diğer gemilere de ateş açın. Green Alert aktif iken hedefleri manuel olarak seçeceksiniz ve Corbomite Reflector kullanan gemilere de kesinlikle ateş etmeyin. Bu ölümünüzle sonuçlanacak bir hata olabilir. Ele geçirilen Sovereign gemilerini group #2 içine dahil edin ve Holding Beam research ederek, bir iki adet daha Cube üretin. Savaşta üstün duruma gelmeye başladığınızda haritanın soluna doğru kayın ve burada bir Dilithium Refinery ve onu korumak için de bir Starbase inşa edin. Şimdi Diamond Ultritium Burst research edin ve 2-3 adet kadar üretin. Artık haritayı temizlemeye hazır sayılırsınız. 3 Diamond ve 4 Cube ile herşeyi yok edebilecek güce sahipsiniz. Diamond'ların special weapon'larını kullanarak Federation'un tüm statik savunma sistemlerini yok edin. Cube'ler her türlü geri desteği sağlayabilir ve saldıran tüm Sıovereign ve Nebula gemilerini asimile edebilir. İlk savunma hattını yardıktan sonra

Enterprise-E ile karşılaşacaksınız. Bunu yok edemez veya ele geçiremezsiniz. Bir müddet gemiyi vurun ve geminin geri çekilmekte olduğu sinematiği seyredin. Görevin her safhasında Diamond'un special weapon'u ve Cube'leri kullanın ve yavaş yavaş ilerleyin. Haritanın sağ tarafındaki Shipyard'ları asimile edin. Bu sayede gemilerinizin her türlü bakım ve ikmal işlerini kendi üssünüze geri dönmeye gerek kalmadan halledebilirsiniz. Birazdan, haritanın ortasındaki Mannheim Research ve Starfleet Command'ın yanında duran Avenger ile karşılaşacaksınız. Tıpkı Enterprise-E'de olduğu gibi bu gemiyi de asimile edemezsiniz, fakat yok edebilirsiniz. Eğer yok ederseniz, Worf'un ölüm sahnesini gösteren bir sinematik izleyeceksiniz. Bundan sonra herşeyi yok edebilirsiniz. Federation sonunda kaybedecek ve siz kazanacaksınız.

# Messiah

**Uzun zamandır sözü edilen ve büyük tepkiler gören oyun en sonunda geldi! Bu kadar tepki görmesinin sebebi zaten adındanda anlaşılacağı üzere biraz uhrevi konularla alakalı olmasıydı. "Reklamın iyisi kötüsü olmaz" mantığıyla pazarlanan bu etkileyici oyunda takılabileceğiniz her noktayı size açıkladık.**


Bu bölümün oklarla bir ilgisi olmalı.

*Messiah*, kurnazlık ve becerinizi sonuna kadar kullanmanızı sağlayacak oldukça detaylı bir oyun. Bazı bölümlerinde tehlikeye atılmadan önce bol bol planlama yapmak, bazılarındaysa cesaretinizi toplayıp elinizden geldiği kadar hızlı davranmak zorunda kalacaksınız. Açıklamalarımızda da görebileceğiniz gibi, birçok bölümde planlanan hareketlerin yeterli olmadığı durumlarla karşı karşıya kalacak ve gördüğünüz her canlıyı öldürmek zorunda kalacaksınız. Oyun, aynı zamanda birçoğu yalnızca tek bir şekilde çözülebilen bulmacalarla süslenmiş. Tavsiyemiz, birçok oyunda da olduğu gibi özellikle her zor adımdan önce ve sonra save etmeniz. Gerçi oldukça akıcı şekilde hazırlanmış olan *Messiah*'ta takılınabilecek pek fazla yer yok ama save etme zamanını yanlış ayarlarsanız vay halinize. Şimdi ufak ufak oyunun bölümlerine geçmenin zamanı geldi... Hepinize iyi şanslar!

## Shipping Sector

Dünyadaki hayatınıza bir polisin bedeniyle başlıyorsunuz. İlk yapmanız gereken şey sol karşınızda göreceğiniz sandık yığınının en üstündeki işaretli patlayıcıyı kullanın (kullanma işlemi için varsayılan tuş : Enter). Mümkün olduğu kadar çabuk hareket edip kendinizi korumaya alın. Sandıklar patladıktan sonra içlerinden çıkan pompalı tüfeği alın. Burayı geçmek için riske girip kan dökmeye gerek yok, bu yüzden barışçıl bir yol takip etmenizi tavsiye ediyorum çünkü polisin bedenini daha sonra kullanmamız gerekebilir. Polisin görüş alanından mümkün olduğu kadar çabuk çıkmak için bedenini merdivenin altına bırakın ve yukarı doğru koşmaya başlayın.

En tepeye ulaştığınızda haleniz kırmızı olacak. Bu, size oyun boyunca yeni bir amacınızın olduğunun göstergesi olarak karşınıza çıkacak. Görevinizi öğrenmek için gerekli tuşa basın (varsayılan : F5) ve mesajı okuyun. İlerideki sandık yığının yanında bir işçi göreceksiniz. Vücudunu ele geçirin ve sandıkları aynı şekilde patlatın. Karşınıza çıkan cephaneyi alın ve kapıları açarak yolunuza devam edin.

## Opening Gate 04

Dövüş modunda olmadığınızı kontrol etmek için Enter tuşuna basın. Nöbetçinin yanından koşarak sol taraftaki merdivenlere koşun ve aşağı inin. Karşınıza iki tane bilim adamı çıkacak. Size lazım olanı arka tarafta duruyor. İşçinin bedenini serbest bırakın ve bilim adamınınkini ele geçirin. Diğeri sizden birşeyler için yardım isteyebilir. Onu umursamayın ve yolunuza devam edin. Şimdi tekrar yukarı çıkın ve kalkanlı kapının önündeki yuvarlağın içinde durun (eğer bilim adamının vücuduna sahip değilseniz kalkanı kapının sağ tarafında yanıp sönen sarı ışığa ateş ederek etkisiz hale getirebilirsiniz). Kapı açıldıktan sonra içeri girin ve 04 numaralı kapıyı açmak için kontrol panelini aktif hale getirin.

Bu kapıyı bulunduğunuz bölümün en alt katında merdivenlerin hemen sağında göreceksiniz. Kapıdan geçerek sterilizasyon odasına geçin. Sterilizasyon işlemi bittikten sonra ikinci kapıyı açın. İki tane çıkışla karşılaşacaksınız. Şimdi merdivenlerin yanındaki sandıkların üzerine çıkın (gördüğünüz makineli tüfeği hemen almayın; daha sonra ihtiyacınız olacak). Güvenlik ışınlarının üzerinden atlayarak merdivenleri çıkın. Bilim adamının vücudunu terk edin ve geçişin arkasındaki polisin yanından koşun.

## Getting the Commander

Zıplayıp sola doğru kayın. Karşınızda duran çıkıntıları kullanarak yukarı tırmanın. Fan odasına geçiş yapmanızı sağlayacak kısa bir yol göreceksiniz. Odanın alt tarafında üç tane düğme göreceksiniz. Ortadaki düğmeyi bir kez çalıştırın; iki numaralı fan orta pozisyona geçecektir. Üçüncü düğmeyi iki kez çalıştırın; üç numaralı fan en üst pozisyona geçecektir. Bir numaralı fanın düğmesine dokunmayın. Şimdi aynı şekilde yukarı tırmanarak bir numaralı fan ile aynı hizaya gelin.

Fanlar, zıpladığınız zaman hareketinize güç kazandırarak reaktör kontrol odasına daha rahat ulaşmanızı sağlayacak. Radyasyon işçilerinden birinin bedenini ele geçirin. Eğer reaktör kapalıysa konsolun üzerindeki dört butonu de aktif hale getirin. Hemen birinci butonun yanındaki asansöre koşarak aşağı inin.

Aşağı vardıktan sonra karşınızda göreceğiniz kapıdan geçerek kumanda istasyonuna gidin. Muhafızın yanından geçmek yerine, kapının yanında duran tamircinin yanından geçmeniz daha risksiz bir şekilde oraya olaşmanızı sağlayacaktır. Radyasyon işçisinin vücudunu serbest bırakın ve tamircinin bedenini ele geçirin ki muhafızlar geçmenize izin versin. Muhafızlar arkalarını döner dönmez işçiyi serbest bırakıp kumandanın bedenini alın. Eğer bunu yaptığınız sırada muha-

fızlar sizi görürse başınıza bela alırsınız. Kırmızı dikdörtgenin içinde durarak enerji naklinin yapılmasını sağlayın ve geçiş butonlarını aktif hale getirin; artık 05 numaralı kapı hizmetinizde. Muhafızların yanından koşarak 05 numaralı kapıya doğru koşun.

## The Chot Riot

Az önce bırakmış olduğunuz makineli tüfeği sandıkların üzerine çıkın ve alın. Şimdi tekrar sterilizasyon odasına gidin. Odadan çıkarken çok dikkatli olun ve kumandanın bedeninin zarar görmemesine özen gösterin; daha sonra tekrar ihtiyacınız olacak. Karşınıza çıkanları öldürün ve 04 numaralı kapıdan geçerek 03 numaralı kapıya doğru ilerleyin. Silahlı muhafızların yanından geçerken dövüş modunda olmamaya dikkat edin. Her ne kadar kumandanın bedeninde olsanız bile bu moddayken muhafızların görüş alanı dahilinde yapacağınız hareketler dikkat çekecek ve başınıza bela almanıza sebep olacaktır.

03 numaralı kapıdan geçtiğinizde oyuna başladığınız yere dönmüş olacaksınız. Dairenin içine basarak 02 numaralı kapının açılmasını sağlayın ve kendinizi koruyun. Karşınıza çıkan herkesi öldürün. Eğer kumandan ölürse, düşmanlarınızdan birinin bedenini ele geçirin. Etrafta sizden başka canlı kalmadıktan sonra kapıdan geçebilirsiniz. En son kapıyı koruyan düşmanı etkisiz hale getirmek için onun vücudunu ele geçirmeniz yeterli (ancak eğer kumandan hala yaşıyorsa kapıdaki düşmanı öldürmeniz gerekecektir; bunu yapmanın en kolay yolu bulunduğunuz yerdeki objeleri aranıza alıp odanın uzak köşesine giderek bazukayı alın ve onu öldürün, o öldükten sonra birkaç düşmanla daha karşılaşacaksınız ancak onları etkisiz hale getirmek oldukça basit sayılır). Etrafınızı temizlediğinizden emin olduktan sonra 01 numaralı kapıyı açın ve yolunuza devam edin.

## Old Town

Burada yapmanız gereken ilk şey bir kumandanın bedenini elinize geçirmek olacaktır. Tabi eğer hala önceki bölümdeki kumandanın bedenindeyseniz ve bir bazukanız varsa buna gerek kalmayacaktır. Eğer durumunuz bu şartları sağlamıyorsa bir pompalı tüfek edinmeniz gerekecek. Sol taraftaki barikatın yanında bir kumandan var, sağ taraftakinin yanında ise birkaç polis ve birkaç pompalı tüfek. Eğer bir vücuda ihtiyacınız varsa polislerden birini ele geçirin ve sokağın diğer yanına doğru koşun. Düşman istilası başlar başlamaz herhangi birine sahip olmanız yapılacak en mantıklı hareket olacaktır.

Bir bedene ve bir de pompalı tüfeğe sahipseniz kumandanın yanındaki patlayıcılara ateş edin. Barikat havaya uçacak ve kumandan serbest kalacaktır, bedenini hemen ele geçirin. Hemen yandaki asansörü kullanarak çatıya çıkın. Konsolu aktif hale getirerek görüş alanınızdaki bütün düşmanları ve barikatın sağlam kalan kısımlarını yok edin (tabi eğer buraya geldiğinizde hala bazukanız varsa barikata ateş etmeniz yeterli olacaktır). Tekrar sokağa inerek çatıdan patlattığınız barikatın yanındaki merdivenlere doğru gidin. Bu arada düşman silahlarından bir tanesini toplamanız ilerisi için çok faydalı olacaktır.

## The Recycling Facility

Geri dönüşüm bölümüne girdikten sonra karşınıza bilim adamları çıkana kadar koşmaya devam edin. Lazerli barikatın arkasına geçmek için silahınızı bırakın ve sola doğru atlayın. Sahip olduğunuz bedeni terk edin ve çömelip sürünerek lazerlerin altından geçin. Varilin üzerine ve oradan da kapının yanına doğru atlayın. Bu atlayışlarınız sırasında sıçrama tuşunu basılı tutun; farkı göreceksiniz. Bob'un uçma özelliğini kullanarak karşıya ulaşın ve kapının açılmasını sağlayacak olan konsolu aktif hale getirin. Daha sonra yere inin. Kapı yalnızca birkaç saniye açık kalacağından çabuk hareket etmeniz gerekiyor.

## To the Outskirts

Bulunduğunuz yer askerler tarafından kullanılan bir çeşit bilim merkezi. Düşmanlardan geçen bölüm aldığınız uçuş kitini kullanarak aşağıya güvenli bir şekilde atladıktan sonra odanın ortasında duran asansöre yönelin. İkinci kata gidin, karşınıza çıkacak olan kapıyı açın ve küçük bölmenin içine girin. İşçinin vücudundan etraftaki farelerden birinin vücuduna geçin. Havalandırma kanalının öbür tarafına kadar koşun. Şimdi de diğer havalandırma kanalına doğru ilerleyin. Farenin bedenini terk etmeyin ve ilerlemek için gerekirse yerdeki pislikleri ve kemikleri kullanın. Etraftaki şeyler hareket ediyor olabilir, bu yüzden zamanlamayı çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Şimdi ikinci havalandırmadan geçin ve fareden kurtulup alt tarafta göreceğiniz adamlardan birinin bedenine geçin. Kutuların üzerindeki patlayıcıyı aktif hale getirin ve havalandırmadan geçerek dışarı çıkın ve yere atlayın. Orada diğer bir havalandırma kanalı göreceksiniz. Dövüş modunda olmadığınızı kontrol ederek yolunuza devam edin.

## Outskirts

Çıkışta karşınıza birsürü düşmanlar ve polisler çıkacak. Onlarla uğraşmaya kalkmak pek akıllıca değil çünkü öldürülenlerin yerine sürekli yenileri geliyor. Bu yüzden sol tarafınızdaki metal rampayı kullanarak oradan mümkün olduğunca çabuk uzaklaşmanızı tavsiye ediyoruz.

## Powering the Lift

Rampaya doğru koşun, sonra geriye doğru kaçmaya başlayın. Polisler sizi takip etmeye başlayacak ve dövüşmek zorunda kalacaksınız. Bir polisin bedenini ele geçirin ve rampada koşmaya başlayın ve sol tarafınızı takip etmeye özen gösterin. Cam bir korumanın arkasında duran bir konsol göreceksiniz. Oraya ateş ederek karşı taraftaki lazer duvarın etkisiz hale gelmesini sağlayın. Rampadan aşağı koşarak öbür tarafa doğru ilerleyin. Sahip olduğunuz beden kiminki olursa olsun size saldıranlar olacaktır. Lazer duvarının arkasında kalan merdivenlerden yukarı çıkın. Yukarıda, ortada duran plazma barikatının hemen solundaki patlayıcıyı aktif hale getirin ve oradan hızla uzaklaşın.

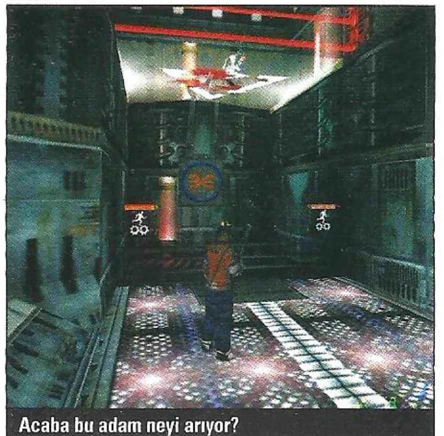
Patlamanın ardından plazmanın üst kısmındaki cam pencerenin de artık yerinde olmadığını göreceksiniz. Eğer kazara hala patlamamışsa varillerin üzerine çıkarak ateş edin ve pencereden geçerek kontrol odasına atlayın. Bunu yaparken bir uçuş pakı kullanmanızı tavsiye ederiz.

## The Commander's Quarters

Bulunduğunuz yer bir kumanda odası. Ancak etraftaki hiçbir şeyi kullanmanız şu an için mümkün değil. Bu yüzden yan taraftaki malzemelere ateş ederek tavanın biraz altında duran havalandırma kanalının serbest kalmasını sağlayın. Silahınızı bırakarak yukarı tırmanın ve havalandırma kanalına girin. Kanalın diğer ucuna vardığınızda sahip olduğunuz bedeni terk edin ve aşağı doğru ilerleyin.

Pencerelerin birinin arkasında, duş alan bir kumandan göreceksiniz. İşini bitirmesini ve pencereyi açmasını bekleyin ve bedenini ele geçirin. Kilitli olmayan kapıdan dışarı çıkın. Etrafta birkaç kumandan daha olacak, onlarla hiç ilgilenmeyin ve karşıdaki kapıdan girerek merdivenlerden yukarı çıkın.

Az önce bulunduğunuz kumandası odasına geri dönmüş oldunuz. Konsollardan



Acaba bu adam neyi arıyor?

herhangi birini aktif hale getirin. Aynı merdivenlerden geri dönerek aşağı inin ve diğer taraftan yukarı çıkın. Dövüş moduna geçerek düşmalarınıza karşı koymaya hazırlanın.

## Chot Occupation

Yardımcınızla birlikte karşıdan gelip saldıranlara kolayca karşı koyabilirsiniz. Unutmayın ki kumandanların sahip olduğu el bombaları zor şartlarda düşmanınızı sizden uzak tutarak zaman kazanmanızı sağlayacaktır.

Herkesten kurtulduktan sonra sokağın diğer ucundaki geniş kapıya doğru ilerleyin ve yolunuza devam edin. Bulunduğunuz mekanın tam ortasındaki konsolu çalıştırın. Etrafınızda uğraşmanız gereken birçok dert belirecek. Uçanları umursamayın. Probleminiz, karşınızda belirecek olan kalkanlı düşmanlarınız olacak.

Bu yüzden onlara ateş etmek yerine, platformları tutan destekleri yok etmeye çalışın. Böylece hem düşmanlarınızdan kurtulmuş, hem de diğer bölümdeki plasma barikatını ortadan kaldırmış olacaksınız. Tekrar konsolun yanına giderek kapatın ve diğer kapıdan geçerek yolunuza devam edin.

Bu odada karşınıza büyük ihtimalle iki tane polis çıkacak ve sizi biraz uğraştıracaklar. Etrafta birçok cephane bulacaksınız, mümkün olduğu kadar çabuk hareket edin ve hepsini toplamaya çalışın. Konsolu çalıştırarak kapının kilidini etkisiz hale getirin.

Kapıyı açar açmaz size pusu kurmuş birçok düşmanla karşılaşacaksınız. Bir tanesinin bedenine geçmeye çalışın; bir sonraki bölgede çok işinize yarayacaktır. Herkesi öldürdükten sonra kapının yanındaki yığını patlatın ve yolunuza devam edin.

Eğer hala kumandanın bedenine sahipseniz burası sizi çok fazla uğraştıracak. Aksi taktirde burayı rahatça geçebileeceksiniz. Birkaç bazukalı düşmanla çatışmanız gerekirse kendinizi güvenli bir yere atın ve onlara uzak mesafeden ateş etmeye çalışın. Kalanları halletmeenin en güvenli yolu yukarı çıkarak oradan savaşmaktır. Etrafta kimse kalmayınca karşı duvardaki kapıdan geçin.

## Chots, Cops, and Fighting in the Streets

Düşmanlar tarafından ele geçirilmiş bir sokaktasınız. Geniş kapının civarında birkaç polis görme ihtimaliniz de var. Eğer görürseniz, bir tanesinin bedenini ele geçirin. İki taraf birbirine düşecektir. Vücutları dayanma sınırına kadar kullanın ve meydandaki diğer tüm canlılara ateş açarak sürekli vücut değiştirin. Bir bedenden diğerine geçerken sizi görmelerini sağlayın. Böylece daha güvende olursunuz. Düşmanların hepsi öldükten sonra da bir polisin bedenine geçiş yapın.

Scanner sayesinde kapı açılacak ve içeri geçiş yapmanıza olanak tanıyacaktır. İçeri girdikten sonra yolu takip ederek asansöre kadar devam edin. Asansörle yukarı çıkarken problem çıkacak. Bu yüzden de acilen bir tamirci bulmanız gerekecek. Burada zamanlamanız çok önemli olacak çünkü devriye gezen polisler sizi görürlerse üzerinize ateş açacaklar.

Zoom modunu kullanarak devriye gezen polislerin hareketlerini dikkatlice izleyin ve en uygun zamanı bularak aşağıda, asansörün yakınında duran işçinin bedenini ele geçirin (Eğer o tamirci kazara öldürülecek olursa öbür uçta bir işçi daha var). Asansör boşluğuna atlayarak asansörü tamir edin ve daha sonra asansöre kadar tırmanarak yolunuza devam edin.

Çıkış noktanızda yine birçok devriye göreceksiniz. Aynı metodla hareketlerini izleyerek en uygun zamanı seçin ve bir tanesinin bedenine geçin. Sol tarafta bir kapı, sağ tarafta da bir koridor göreceksiniz. Siz kapıdan içeri girin. İçeride bir çatışma olduğunu göreceksiniz. Elinde bazuka olan polisin bedenine geçin ve geri dönün. Koridordan yürüyün. Yolunuz lazerler tarafından kesilecek. Duvardaki kontrol paneline ateş ederek lazerleri etkisiz hale getirin. Ancak bu, ilerlemeniz için yeterli olmayacak. Bu yüzden de geri dönüp basamaklardan aşağıya doğru devam etmeniz gerekecek. Kapıdan içeriye girin.

## The Sewer

Şimdi yapmanız gereken şey sokaklarda yürüyerek düşmanlarınızın merkez üssüne çıkacak bir yol bulmak. Geldiğiniz ilk stratejik noktada geniş bir alan ve ucunda geniş (ama kilitli) bir koridor göreceksiniz. Koridorda ilerlerken cephaneliğe uğrayıp eksiklerinizi tamamlamayı ihmal etmeyin. Açık alana geri dönün. Karşınızda iki tane kapı göreceksiniz. Bir tanesi bu noktaya varmanızı sağlayan kapının ta kendisi. Siz diğerinden girin ve platformun üzerindeki küçük kapıdan geçerek asansöre binin.

## A Large Ride to the Lab

Tünelde gidiş yolu olarak sağ tarafı seçin ve dümdüz devam edin. Merdivenlerden yukarı çıkmayın, aradaki kapıyı kullanın. Tünelin sonuna kadar ilerleyin ve polisle karşı karşıya duran behemoth'un bedenini ele geçirin. Geri dönün ve merdivenlerden yukarı çıkın. Merdivenlerin bittiği yerdeki kapı sizi tekrar sokaklara döndürecektir. Polislerle düşmanları arasında sıkı bir çatışma olduğunu göreceksiniz. Önce polislerin bedenlerini kullanın; onların makineli tüfekleri diğerlerinin silahlarına nazaran çok daha etkili olacaktır. İşiniz bitince kilitli kapının ters tarafına doğru yolunuza devam edin.

Kapıyı açın ve size karşı koyanları etkisiz hale getirin. Yönünüzü değiştirmeden devam edin ve bazukalı polisin vücudunu alın. Kapı tam olarak açılmayacağı için behemoth'u bırakın ve yolunuza Bob olarak devam edin. Karşınıza çıkan polisler size hemen ateş açacaktır. Çabuk davranarak bir tanesinin bedenini ele geçirin. İçeriye girin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Aktif haldeki (eğer hala aktifse) lazeri kapatmanın tek yolu bazuka ile barikatın arka kısmındaki kontrol panellerini havaya uçurmaktır. Şimdi asansöre girin ve yukarıya, laboratuara doğru çıkın.


İşte tipik bir kahraman pozu.

## The Laboratory

Laboratuarda yapılacak pek fazla bir işiniz yok. Sahip olduğunuz vücuttan çıkarak bilim adamlarından birini ele geçirin. Kontrol merkezinde yolunuza devam ederek behemoth üretim sistemini çalıştırmanız gerekiyor; konsolları aktif hale getirin. Koridoru takip ederek asansörün yanındaki geniş kapıya doğru koşun. Metal kapıyı açmanız ne yazık ki mümkün değil ama bir veya birkaç denemeden sonra kapıyı kırıp sizin olduğunuz tarafa doğru geçmeye çalışan bir behemoth'la karşılaşacaksınız. Behemoth'un bedenine girin ve karşıdan bakıldığında asansörün sol tarafında kalan geniş kapıdan içeri girin. Behemoth'un ağırlığı sayesinde sistem çalışmaya başlayacak ve kapı açılacak. Şimdi behemoth'un küçük şovunu izleyin...

## The Warehouse

Şimdi çok acil olarak yapmanız gereken şey geniş kapıdan geçerek etrafta devriye gezen polislerin bir tanesinin vücudunu ele geçirmek. Burada tüm acelenize rağmen sabırlı davranmanız ve diğerlerinin görmeyeceği en uygun anı beklemeniz gerekiyor.

## Accessing the Annex

Güvenlik geçitinden geçin ve garajın diğer ucundaki pencereli ofisin içine girerek sol tarafınızda göreceğiniz konsolu aktif hale getirin. Bir sonraki odanın güvenlik engelini aşmış olacaksınız. Şimdi diğer odaya geçin.

Burada biri çalışır halde, biri de hareketsiz olan iki tane asansör ve birkaç tane kon-

sol göreceksiniz. Siz, yolunuza, iki polis tarafından korunan asansörden giderek devam edeceksiniz. Asansörü kullanarak yukarı çıkın. Ulaştığınız yer, asansör kontrol odası. Konsolu aktif hale getirerek tüm asansörlerin çalışmasını sağlayın. Tabi bunun sonucunda alarm çalmaya başlayacak ve başınız biraz belaya girecek.

Platformun üzerindeki kapıdan diğer tarafa geçin ve gördüğünüz işçinin bedenini alarak kapıların yanındaki kontrolleri aktif hale geçirin. Kapılar açılmaya başlar başlamaz koşmaya başlayın ve asansöre binerek aşağı inin. Garaja indiğinizde, sol tarafınızda bir konsol göreceksiniz. Onu çalıştırın ve radyasyon işçisinin oluşmasını bekleyin. İşlem tamamlanır tamamlanmaz onun bedenini ele geçirin. Yük asansörünü kullanarak ikinci kata çıkın. Karşı duvarda diğer bir asansör göreceksiniz. Onu kullanarak üçüncü kata çıkın.

Üçüncü kattaki konsolu aktif hale getirin ve hemen asansöre binerek ikinci kata inin. Burada tekrar aynı tip konsolu kullanarak asansöre binin ve iki kat aşağıya, zemine inin. Burada bölgeyi terk etmeden önce asansörün yanındaki kontrol panelini aktif hale getirin. Burada karşınıza çıkacak olan kutu sayesinde üst taraftaki koridordan geçebileceksiniz. Çıktığınız yerde ufak bir oyuncak göreceksiniz; hemen alın!

Nükleer kontrol merkezine giden asansöre binin ve aşağı inin. Konsolu çalıştırarak boşaltma alarmının verilmesini bekleyin ve asansörleri kullanarak garaja geri dönün. Kapıdan geçin, garajın diğer tarafındaki kapı artık kilitli değil. Bölgeyi terk etmeden önce bir işçinin bedenini alın ve oyuncağınızı taşıtın. Şimdi kapıdan diğer tarafa geçebilirsiniz.

## The Annex

Hedefinize çok yaklaştınız, ama daha önünüzde sizi bekleyen birkaç zorlu iş daha var. Harpoon'u kullanarak annex'in kapısının yanındaki düşmanın işini bitirin. Merdivenleri çıkın, koridordan geçin ve kontrol odasına



Efektlerin güzelliğine bir bakın!

çıkan merdivenleri tırmanın.

Karşınızdaki polisleri de harpoon'la halledin yoksa çok kısa zamanda size saldırabilir ve başınıza büyük bela açabilirler. Konsolu harekete geçirerek lazer barikatını etkisiz hale getirin ve odayı terk ederek geldiğiniz yoldan geri dönün. Çatışmayla ilgilenmeyin ve polisleri takip ederek küçük odaya kadar gidin. Eğer o anda bir işçinin vücuduna sahipseniz tek yapmanız gereken şey konsolu kullanmak. Eğer değilseniz, geldiğiniz yoldan geri dönün, bir işçi bulun ve buraya geri dönüp konsolu kullanın. Daha sonra sokak seviyesine çıkarak yukarı doğru bakın. Üzerinde ateş motifi olan kapı artık kilitli değil. Duvardan borunun üzerine atlayın ve kapıyı açın.

Kontrol merkezine ulaşır ulaşmaz konsolu aktif hale getirin ve işçiden mümkün olduğunca çabuk kurtulun. Rayların üzerine ve oradan da platformun üzerine atlayın; birazdan ileri doğru hareket etmeye başlayacak. Zamanlamaya çok dikkat ederek diğer platformun üzerine ve oradan da kapıya doğru atlayın. Tüm bunları yapmak için yalnızca 30 saniyeniz var, o yüzden acele edin.

## The Weapons Factory

Televizyon seyreden bilim adamının bedenini alın. Bu bölümde bilim adamlarına çok ihtiyacınız olacak çünkü geçmeniz gereken yerlerin çoğundan sadece onlar geçebiliyor.

Türbinlerin üst kısmındaki platformun üzerinden yolunuza devam ederek sol tarafı takip edin. Fabrikanın kapılarını açmak üzere konsolu aktif hale getirin. Kapılardan diğer tarafa geçmeden önce merdivenlerden aşağı inerek bazukalı polisin bedenini alın. Şimdi kapıdan geçin ve sağınızı takip edin. Karşınıza birçok cephane çıkacak ama almaya tenezzül bile etmeeyin; çok geçmeden daha güçlüsünü ve etkilisini bulacaksınız.

## Getting the Maser

Karşınızdaki geçit sizi silah deneylerinin yapıldığı bir odaya götürecek. Bulduğunuz silahı çalıştırabilirsiniz ancak henüz tamamlanmamış olduğu için düzgün çalışmayacak ve size zarar verecektir. Şu anda yapmanız gereken şey aşağıya inmek. Yalnız dikkatli olun! Eğer isterseniz sahip olduğunuz bedeni terk edebilir ve aşağı doğru süzülebilirsiniz. Aşağıdaki koridorda karşınıza ilkk çıkan bilim adamını ele geçirin.

Şimdi kapıdan geçerek küçük asansörü kullanın ve platformun üzerine atlayarak oradaki düğmeye basın. Bu işlem sizi silah fabrikasına götürecektir. Gördüğünüz konsolu aktif hale getirerek fabrikadaki asansörleri kullanılabilir hale getirin. Kapıdan geçerek gireceğiniz yeni odadaki konsolu aktif hale getirerek maser üretimini başlatmalısınız. Tavandan aşağı doğru yaklaşan maser'i alın ve arkanızdaki asansörü kullanarak ikinci kata gidin.

## Charging the Maser

Şu anda maser'i kullanamıyorsunuz çünkü şarjı bitmiş durumda. İkinci kattaki asansörden dışarı çıkınca sağa dönün ve üzerinde "courtyard" ve "basement" yazan asansöre binerek "basement"ta inin.

Maser dolum istasyonu köprünün karşı tarafında duruyor. Yalnız ne yazık ki bilim adamları onu bir sebeple aşağı indirmeye karar vermişler. Şimdi karşıya geçmek için başka bir yol bulmanız gerekiyor. Bu aşamada kesinlikle save etmenizi öneriyorum. Çünkü sahip olduğunuz vücuda herhangi bir şey olursa maser'iniz olmayacak ve devam etmek için hiçbir şansınız kalmayacak.

Normalde köprünün bulunması gereken yere kadar yürüyün ve aşağı bakın. Sol tarafta, kenarda birsürü boru göreceksiniz. Üstlerine atlayın ve ortaya geçin. Tekrar aşağı bakın. Aşağıdaki çarkın üzerine çok dikkatli bir atlayış yapmanız gerekiyor. Karşıdaki kapıya doğru koşmanız ve çarkın sağlam tarafı tam altınıza geldiği anda atlamalısınız.

Bu atlayışı gerçekleştirdikten sonra ileriye doğru koşun ve kapının yanındaki çıkıntının üzerine atlayın. Kapıyı açın ama içeri girmeyin! Aşağınızı kontrol edin. Boruların üzerine atlayarak solunuzu takip etmeniz gerekiyor. Aşağıdaki çıkıntının üzerine atlayın. Şu anda karşınızda birçok çark göreceksiniz.

Burası için söylenecek fazla birşey yok. Karşı tarafa ulaşmanın tek yolu, her çarkın üzerine son derece dikkatli bir şekilde atlamak ve özellikle son birkaç atlayışta zamanlamayı kusursuz bir biçimde ayarlamak. Son çarkın üzerine geldikten sonra ilerideki boruların üzerine atlayın ve üst taraftaki borulara tırmanarak rampanın üzeerine çıkın ve kapıya kadar koşun.

Şu anda bulunduğunuz yer şarj istasyonu. Eğer isterseniz oradaki görevli bilim adamını sizi soktuğu durumun cezasını ödetmek amacıyla dövebilirsiniz! Maser'ı şarj istasyonuna yerleştirerek kontrol düğmelerini çalıştırın ve biraz bekledikten sonra maser'ı geri alın. Odanın normal çıkışını kullanarak köprüyü eski haline getirin. Tek yapmanız gereken, çıkış asansörüne ulaşmak.

## The Behemoths and Beyond

Asansörü iki kez çalıştırarak "courtyard"a çıkın. Merdivenleri tırmandığınızda karşınıza çıkan yerin silah fabrikasının birkaç bölüm önce gelmiş olduğunuz giriş kısmı olduğunu fark edeceksiniz. Fabrika giriş kapısına doğru ilerleyin ve merdivenlerden aşağı inin. Çıkış kapısı artık kilitli olmadığı için oradan geçebilirsiniz.

Merdivenlerden aşağı inin ve karşınıza

çıkan kapıdan içeri girin. Etrafta göreceklerinize aldırmadan yolunuza devam edin ve karşı taraftaki geniş geçitten geçin. Onun ardında bir geçit daha var; onu da açtığınız zaman behemoth serbest kalacaktır. Maser'ı kullanmanın tam sırası. Yalnız dikkatli nişan almaya özen gösterin çünkü iki atış arasında (pek uzun olmasa da) önemli sayılabilecek bir dolum süresi var. Plasma barikatını da maser'la yok ettikten sonra karşı taraftaki kapıya doğru ilerleyin. Büyük ihtimalle birkaç polis sizi engellemeye çalışacaktır; ne yapacağınızı biliyorsunuz!

Kimdi karşınıza birkaç behemoth daha çıkacak. Buralarda oldukça fazla zorlanacağınızı tahmin ediyoruz. Ama behemoth'ların bile zayıf noktaları vardır! Birincisini alt etmenin en güvenli yolu, duvarın arkasında durup maser'ı ateş tuşuna basılı tutarak şarj etmek ve hemen ardından duvarın arkasından çıkarak ateş etmek. Şimdi de oradaki aracın arkasına saklanın. Eğer bedeniniz zarar görmüşse, aracın içerisinde tam size göre bir başkasını bulacaksınız!

Yine aynı şekilde silahınızı şarj edin ve önce sağınızdaki, sonra da solunuzdaki behemoth'un işini bitirin. Şimdi sağ tarafa doğru koşun ve kısa duvarın arkasına geçerek siper alın. Aynı tekniği kullanarak diğerlerini de alt ettikten sonra bulunduğunuz yerin diğer ucundaki kapıya doğru koşun. Kapının arka tarafında, duvarda, bir çıkıntı göreceksiniz. Bunu ve diğer çıkıntıları kullanarak dikkatli atlayışlar yapın ve çarklara ulaşana kadar aynı şekilde devam edin.

## The Waste Plant

Karşınızda duran küçük kilitli kapıyı biraz zorlayın. Açılmakta biraz zorlanacaktır. Kapıdan geçerek basamaklardan yukarı çıkın. Bir sonraki kapının yanında bir işçi göreceksiniz. Bedenini ele geçirin ve kapının zor açıldığı yere geri dönün. Geniş kapıyı açın ve yolculuğunuza devam etmeye hazırlanın!

Aşağı doğru hareket eden ufak platformların herhangi birinin üzerine atlayın; nereye gitmeniz gerektiği açık bir şekilde gözükecektir. Kendi etrafında dönen yuvarlak platformun üzerine atlayın ve tam cüssenize uygun olduğunu göreceğiniz aralıktan geçin. Karşı tarafınızdaki kısım aşağı inmeye başlayacaktır, önünüzde duran çıkıntının üzerinde durmaya özen gösterin. Artıkların işlendiği bir mekinizma göreceksiniz. Bir uçtan diğerine kadar gitmesini bekleyin. Mekanizmanın üzerine bir varil düşecek, yanınızdan geçmesini bekleyin ve üzerine atlayın.

Mekanizma durunca varilin tekrar düşmesini bekleyin. Bir saniye geçtikten sonra tekrar varilin üzerine atlayın. Çok hızlı hareket ettiği için çabuk olmanız gerekiyor. Size en kolay gelen yere atlayın. İşçinin vücudunu terk edin ve etrafa bir göz atın. Lazerli barikatın altında bir açıklık göreceksiniz. Sıçrayın ve o açıklığa doğru süzülün.

## Sex City

Mümkün olduğu kadar hızlı davranarak birisinin vücuduna geçmeye çalışın. Yalnız etraf çok kalabalık olduğundan büyük ihtimalle bunu yaparken görüleceksiniz. Bu yüzden çatışmaya hazırlıklı olun. Etraf güvenli hale geldikten sonra sahip olduğunuz bedeni terk edin. İleride göreceğiniz ufak platformun üzerine çıkın ve biraz daha ilerideki büyük çıkıntının üzerine doğru atlayın. Yönünüzü değiştirmeden yolunuza devam edin ve sarı lazerlerin üzerinden atlayın. Türbinleri geçmek için kendinizi aşağı bırakın ve yukarı doğru uçarak kenara tutunun. Artık türbinlerin altından geçebilirsiniz.

## The Police Barrier

Bir sonraki bölüme geçmeniz için yüksek rütbeli bir memur olmanız gerekiyor. Ancak yakınlarda böyle birisi olmadığı için istediğiniz bedeni ele geçirebilirsiniz. Etrafınız kalabalık olacak; dikkatli olun.

Sokağı takip edin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Etrafta göreceğiniz kapılarla ilgilenmeyin çünkü şimdilik bu halinizle yapabileceğiniz birşey yok. Etrafı kapalı mekana ulaşıncaya kadar yukarı çıkmaya devam edin. Ortadaki kapıdan içeri girerek gördüğünüz ilk yüksek rütbeli polisin bedenine geçin. Şimdi tekrar ikinci kata kadar inin. Sokağa çıktıktan sonra göreceğiniz polis barikatına doğru koşun. Artık oradan rahatça geçebilirsiniz, kimse size engel olmaya çalışmayacaktır. Sterilizasyon odasına girin ve kendinize bir çeki düzen verin, eğlence başlıyor!

## The VIP Pass

Bulunduğunuz sokağı subgirl'ler ele geçirmiş. Her zamanki metodları uygulayarak çatışmayı başlatın ve sağ kalan kişinin bedenine geçin. Sokağın ucundaki merdivenlerden aşağı inin ve hava bölmesine girin. Kapı kapandıktan sonra ikinci kapıdan içeri doğru girin.

Platformu takip ederek asansöre ulaşın ve en aşağıya kadar inin. Duvardaki düğmeye basarak pistonu çalıştırın. Şimdi tekrar asansöre binerek üçüncü kata çıkın. Ne yazık ki asansör oraya kadar çıkmayacak. Ancak bu sizin için çok da önemli değil çünkü subgirl'lerin müthiş bir sıçrama kabiliyetleri var! Odanın ortasındaki pistonu gözleyin. Sizinle aynı hizaya geldiği anda üzerine atlayın ve sizi yukarı çıkarmasını bekledikten sonra karşı tarafa atlayın.

Yalnız buradan elinizi kolunuzu sallayarak geçmeniz pek mümkün olmayacağı için subgirl'ü bırakın ve diğer subgirl'ün bulunduğu yerde bir fare bularak onun bedenine geçin. Havalandırmadan geçerek diğer tarafa gidin. Buradaki subgirl muhafızın bedenine geçerek kapıyı açın ve Pimp Daddy'nin yerine gidin...

Dansçının yanında kuytu bir yer göreceksiniz. Subgirl'ün bedeninden çıkın. Koridorda hızla ilerleyerek Pimp Daddy'yi bulun ve vücuduna geçerek kasayı açın. VIP kodunu okuyun ve odanın ortasındaki konsola geçerek Pimp Daddy'nin özel asansörünü çalıştırın. Asansörden indiğinizde kulübün girişinin yakınlarında bir yerlere ulaşmış olacaksınız. Karşınızda göreceğinizdeki konsolu kullanarak VIP kodunuzu girin ve kulübün kapısından içeri girin.

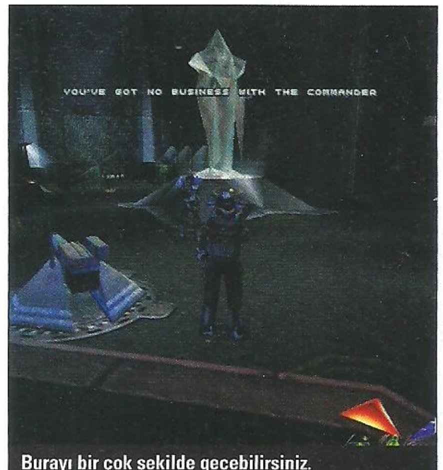
## Getting into Club Kyd

Nee yazık ki Pimp Daddy'nin bu kulübe girmesine izin verilmiyor ve sıra da ilerleyecekmiş gibi durmuyor. İçeri girmenin başka bir yolunu bulmanız gerekecek. Pimp Daddy'den çıkarak aralıktan içeri girin ve hareketli platformun üzerine atlayın. Karşıya atlayarak işçinin vücuduna geçin ve kapıları tamir edin. Platformun üzerine tekrar atlayarak kapıları açın ve içeri girin.

Bulunduğunuz yerde birçok konteyner göreceksiniz. Birinden diğerine atlayarak yolunuza devam edin. Üçüncü konteyner en üst noktaya ulaştığında yan taraftaki çıkıntıların herhangi birinin üzerine atlayın. Konteynerin alçalmasını bekleyerek üzerine atlayın ve yukarı çıkın.

Tam karşınızda bir polis göreceksiniz. Acele edin ve bedenini ele geçirin. Ama başınıza bela olacağı için kenardan atladıktan sonra vücudunu terk edin. Böylece ondan kurtulmuş olacaksınız. Şimdi çömelip sürünmeye başlayın. Yolun bittiği yerde ufak bir sorun yaşayacak ve aşağı düşeceksiniz. Göreceğiniz polisin bedenini ele geçirin ve kontrol tablolarının üzerindeki pencereye ateş edin. Konsolu iki kez aktif hale getirerek lazer barikatları kapatın. Geriye doğru yürüyerek polisin vücudunu köşede terk edin.

Kırık pencereden geçerek sarı mikserle-



Burayı bir çok şekilde geçebilirsiniz.


Gelecek yüzyılın modası çok farklı olacak galiba.

rin üzerine doğru süzülün. Eğer bu bir şekilde mümkün olmuyorsa önce duvara doğru ilerleyin ve sarı mikserlerin üzerine oradan doğru süzülün. İlk mikserin üzerindeki fan size biraz daha güç katarak ikincisine kadar gitmenizi sağlayacak. Çıkıntıya doğru devam edin ve kapıyı açın.

Yine mikserlerle karşılaşıyorsunuz. Aralarındaki elektrik akımına dikkat ederek yolunuza aynı şekilde devam edin. Birinden diğerine geçerek yolunuza devam edin ve bulacağınız en yakın çıkıntıyı kullanarak asansörün tepesine çıkın. Sola doğru dönün. Duvarda bir açıklık göreceksiniz. Zıplayarak süzülün ve açıklıktan içeri geçin.

Platformdan aşağı düşen işçinin bedenine geçin. Yaralı olduğu için sürünmeniz gerekecek. Parmak izi okuyucusunu kullanarak güvenlik sistemini geçin. Şimdi kapıdan geçerek asansörü çağırın ve içine girin. Gördüğünüz garip adamın bedenini ele geçirin ve üçüncü kata varınca asansörden inin. Bulunduğunuz yerin adı Club Kyd.

## Club Kyd

Silah tarayıcısını kullanın ve ne diyorsa onu yapın (gerçi burada silah kullanmanıza gerek olmayacak ama olsun). Kapıdan girin ve sağa doğru devam ederek perdeyi aralayın. Karşınızda depoya açılan bir kapı göreceksiniz. Oradan içeri girerek garson kızın vücudunu ele geçirin. Şimdi barın diğer tarafına geçerek kapıdan dışarı çıkın ve ikinci bara geçin.

Dans pistinin yakınındaki dansçı kızı bularak onun bedenine geçin. Perdeyi aralayarak dans pistine doğru gidin. Dans ayakkabılarınızı giyin. Şimdi kendinize VIP bölümüne geçmenin bir yolunu bulmanız gerekiyor. Buraya çıktığınızda değişik bir aksiyon yapmanız gerekiyor; dans yarışmasını kazanmak. Bunu başarmanın tek yolu görünen okları takip etmek ve kürsör tuşlarını kullanarak söylenenleri yapmak. Hareketler gittikçe hızlanacak ve eğer doğru tuşlara basarsanız VIP odasına geçme hakkı kazanacaksınız. VIP odasına girince hemen bir kumandan bularak bedenini ele geçirin. Burada, doğal olarak, kendinizi ufak çaplı bir kavganın içinde bulacaksınız. Asansörü kullanarak aşağı, askeri bölgeye inin.

## The Military Zone

Asansörden çıkın ve ileri doğru koşun. Aşağı bakın; devriye gezen iki orta rütbeli polis göreceksiniz. Aşağı atlayın, merak etmeyin bedeniniz biraz zarar görecek ama işinizi bozmayacak. Polislerin hareketlerini gözleyerek doğru zamanı bulun ve bir tanesinin bedenine geçin. Hava bölmesine girin ve yolunuza devam edin. Küçük bir uyarı: şimdilik çok ileri gitmeyin.

## Where Eagles Dare

Sol tarafınızdaki kontrol panellerini kullanarak asansörü aşağı indirin. Polisi hemen bırakın ve silah uzmanını ele geçirin. Silahı etkisiz hale getirin ve platformu tekrar aşağı indirin. Silah uzmanını orada bırakarak uzak köşedeki kapıya doğru koşun. Girdiğiniz odadaki onlarca fareden herhangi birini seçerek bedenine geçin ve havalandırma kanalını kullanın. Kanal bir çeşit delhiz şeklinde. Sol tarafınızda belirecek ilk boşluktan içeri girin. Yukarı doğru devam edin ve aralıktan içeri geçin. Biraz bekleyin, birazdan karşınıza güzel bir kuş çıkacak ve özgürlüğün tadına varmanızı sağlayacak.

## To the Moon

Kuş sizi bir çeşit behemoth deposuna bırakacak. Şimdilik farenin vücudunu terk etmeyin; daha güvenli olacaktır. Aşağıya inin ve behemoth'ları aktif hale getiren kontrol panelini görünceye kadar sağınızı takip edin. Fareyi bırakın ve üç numaralı behemoth'un bedenine geçin. Diğerlerine geçiş yapmanız da mümkün ama eğer diğerlerini de deneyecek olursanız aralarında en avantajlı olanın üç numaralı behemoth olduğunu göreceksiniz. Behemoth'u aktif hale getirin ve ufak bir atlayış yaparak karşıya geçin. Polisler size ateş açmaya başlayacaktır ama siz artık bir behemoth'sunuz; korkacak birşey yok. Geniş kapıdan içeri girerek hava odasına ve oradan da dışarıya geçin.

Bulunduğunuz meydanın ortasına kadar yürüyün ve sola dönerek kilitli kapıya doğru ilerleyin. Yerdeki basınç kontrolünün üzerine basın ve kapının açılmasını sağlayın. Kapının ardında maser kullanan bir polis ve bir de behemoth var. İkisiyle birden başa çıkamayacağınızı düşünüyorsanız kapıyı açtıktan sonra geriye doğru kaçarak düşmanlarınızla tek tek ilgilenin. İkisinin de icabına baktıktan sonra kapıdan geçin. Koridorun diğer ucuna kadar yürüdükten sonra behemoth'tan çıkın ve teleport kontrol odasına girin. Şimdi herhangi bir bilim adamının bedenine geçin ve son bölüm için hazırlanın.

## The Moon Base

Ay üssüne geldiğiniz zaman karşınızda iki tane kilitli kapı göreceksiniz. Bir tanesinin üzerinde pentagram var. Kapıların yakınındaki üç konsolun üzerindeki yazıları ukuduktan sonra üzerinde pentagram olmayan kapı hizmetinize açılacak. Bu kapıdan içeri girin ve içerideki konsolun başına gidin. Üzerindeki mesajları okuyun; şimdi pentagram'lı kapıdan geçebilirsiniz. Bulunduğunuz odayı terk edin ve kan dönüşümü işleminin tamamlanmasını bekleyin. Pentagram'lı kapıdan geçin ve teleport odasına girin.

## The Final Battle

Bundan sonra karşılaşacağınız düşman, şimdiye kadar karşılaştıklarınıza hiç benzemiyor. Onunla başa çıkmak için ilk yapmanız gereken şey aşağıya doğru atlamak. Yalnız bu atlayışları Bob'un ta kendisinden başka hiç kimse yapamayacağından, içinde bulunduğunuz bedeni terk etmeniz gerekiyor. Çok çabuk davranarak platformun diğer tarafına koşun ve bir işçinin bedenine girin. Şeytanın güçleri, polislerin size ateş açmasına neden olacak, ancak daha önce yapılması gereken başka bir işiniz var. Platformun üzerindeki bütün vanaların bağlı oldukları konsolları aktif hale getirin. Şeytan size ateş püskürmeye başlayacaktır; ancak bir bedene sahip olduğunuz sürece bunlardan sıyrılmanız mümkün olabilecektir.

Bütün konsollar aktif hale geldikten sonra şeytanın kalkanı etkisiz hale gelecek ve kovalanmaya başlayacaksınız. İlk yapmanız gereken, şeytanın görüş alanı içindeyken bulunduğunuz vücudu terk etmek; böylece şeytana çok güçlü bir gövde gösterisi yapmış olacak ve zarar almasını sağlayacaksınız. Etrafta bu iş için kullanabileceğiniz birçok beden var, yalnız yine de mümkün olduğunca çabuk davranmaya özen göstermenizde ve şeytanı kendinize fazla yaklaştırmamanızda fayda var. Şeytan ölünce, oyunu kazanmış olacaksınız...
Tebrikler!

# Hile Kodları

## Hilelesektemi saklasak!

Bu kadar çok oyun içerisinde bitiremediğiniz bir sürü örnek mutlaka olacaktır. Bir sene içerisinde onlarca oyun alıyoruz ve hem zorluk dereceleri hem de zaman yetersizliğinden sonuna kadar gelemeyip arşivimize kaldırıyoruz. Tabi bunun sonucu olarak o muhteşem son ekranları görme lüksünü de yaşayamıyoruz. İşte hile denen muhteşem icat tam burada devreye giriyor ve bizi kurtarıyor.

### BLEIFUSS FUN

Aşağıdaki kodları ana menüde girerek çalıştırabilirsiniz

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| Surmule | Tüm pistler |
| Slasktratt | Tüm arabalar |
| Svinpole | Değişik bir görüş açısı |

### IMPERIUM GALACTICA II

**Hile modu**
Oyunu İg2.exe dosyanıza "+setconsole1" parametresini ekleyerek başlatın. Ör: C:\IG2\ig2.exe +setconsole. Oyun başladıktan sonra "é" tuşuna basın ve açılan konsolda "LISTENUPEVERYBODY!" yazın böylece hile modu çalışmış olacak. Artık aşağıdaki kodları aynı yolla girebilirsiniz.

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| Dienodie | Ölümsüzlük |
| shootem' | Tüm silahlar |
| Ghettoblaster | Tüm uçaklar |

### ACCELERATOR

Oyun esnasında [CTRL] tuşunu basılı tutup kodların girir.

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| Muchmoney | 130,000$ verir |
| Allweapons | Tüm silahlar |
| Helpme | Hasarı onarır |
| Agressor | Sonsuz ilahlar |
| Booster | Ekstra hız |

### MDK 2

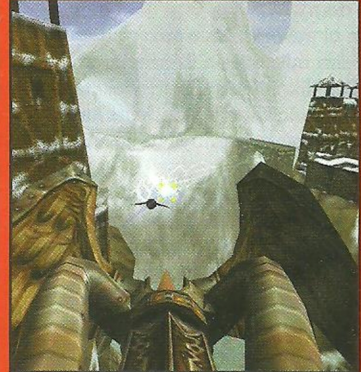
Oyun sırasında "é" tuşuna basıp konsolu açın ve kodları girin.

| | |
|---|---|
| mdkNewGame(2,12) | : Level 2'ye geçiş |
| mdkNewGame(3,12) | : Level 3'e geçiş |
| mdkNewGame(4,12) | : Level 4'e geçiş |
| mdkNewGame(5,11) | : Level 5'e geçiş |
| mdkNewGame(6,8) | : Level 6'ya geçiş |
| mdkNewGame(7,11) | : Level 7'ye geçiş |
| mdkNewGame(8,8) | : Level 8'e geçiş |
| mdkNewGame(9,13) | : Level 9'a geçiş |
| mdkNewGame(10,7) | : Level 10'a (Final) geçiş |

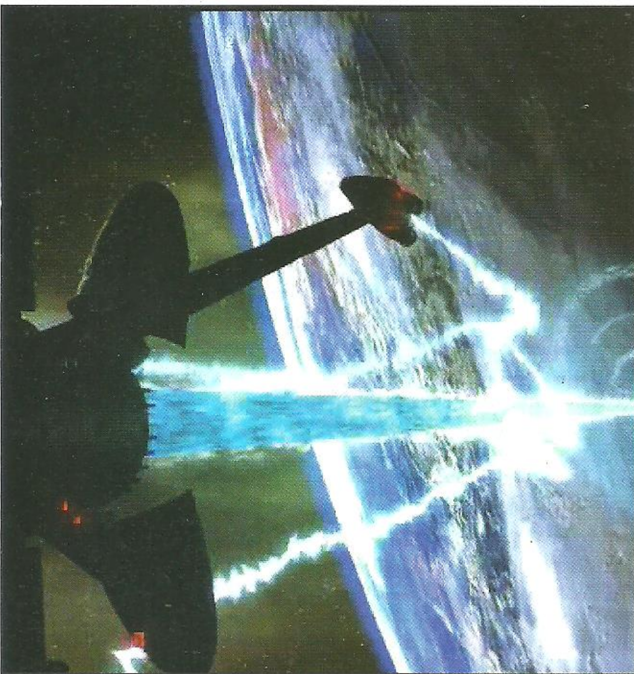
### FLYING HEROES

Aşağıdaki kodları oyun esnasında yazabilirsiniz

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| OMMALLUF | Çephaneyi doldurur |
| HTLAEHLLUF | Sağlığınızız doldurur |
| ANAMLLUF | Manayı doldurur |
| TSOOBERIF | Ateş gücü artar |
| RATSLATEM | Metal yıldız |
| RETROPELET | Teleporter |
| KAOLC | Cloak |
| LERRABSAG | Gas Barrel |
| SENIMEX | Xemine |
| SENIMGA | Agmine |
| ELBISIVNI | Invisible |
| TSOOBERIF | Disorientate |
| NIARDICA | Acid Rain |
| NODDEGAMRA | Armageddon |
| DUOLCHTAED | Death Cloud |
| ERIFLLAF | FallFire |
| LLABERIF | Fireball |
| LLABECI | Iceball |
| HSALF | Flash |



Bir zamanlar uçan altın bir kartal vardı. Esteban'ı hatırladınızmı ?



İşte terraformer işbaşında.

### SHOGUN: TOTAL WAR

Aşağıdaki kodları oyun sırasında yazın

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| .matteosartori | Tüm harita |
| .daggins | Tüm harita |
| .muchkoku. | Sınırsız KoKu |
| .conan. | inşaa özelliklerini kaldırır, Negatif Koku |



Shogun sizi günümüzden alıp ortaçağın derebeylik Japonyasına götürecek.

## HARD TRUCK 2

Oyunu beklemeye alıp (Pause) aşağıdaki kodları yazın:

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| Hardtruckisthebest | Para ve Lisans |
| Wininalottery | Para ve Lisans |
| Openallroads | Tüm yolları açar |
| Advancedmap | Haritada gizli konteynerlerin yerini gösterir |

## DAIKATANA

Oyunu "+ set console 1" parametresiyle başlatın daha sonra oyun esnasında konsolu açın ve "cheats on" yazın artık dilediğiniz kodu girebilirsiniz

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| God | Ölümsüzlük |
| health # | # yerine girdiğiniz sayı kadar sağlık puanı |
| weapon_give_# | # (1-10): nolu silahı verir |
| Massacre | Bölümdeki tüm düşmanlar ölür |
| Notarget | Görünmezlik |
| cheats 0 | Hile modunu kapatı |
| cam_toggle | Kamera açılarını değiştirir |
| cam_nextmon | Kamerayı sonraki düşmana odaklar |
| Screenshot | Svreenshot alır |
| g_unlimited_ammo 1 | Sonsuz cephane |
| Rampage | Rampage Modu |

### Level atlamak

çeşitli özelliklerin gelişmesi için; (power, attack, speed, acro, vitality) konsolu açın ve boost [özellik adı] hilesini kullanın

örn: boost speed bir kerede tüm özelliklerin artması için: "boost all" yazın

## HALF-LIFE COUNTER-STRIKE

**Aşağıdaki kodları sadece Counter-Strike'ı server olarak başlattığınızda veya server makinasında yazarsanız çalışır. Hileleri kullanabilmek için önce konsolda "sv_cheats 1" yazıp hile modunu aktif hale getirin. Daha sonra konsolda aşağıdaki kodları kullanın:**

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| changelevel (levelismi) | ismini yazdığınız level'a atlatır |
| impulse101 | 16,000 $ verir |
| givespaceweapon_awp | Arctic Sniper Rifle veir |
| sv_gravity (-999 to 999999) | Yerçekimi ayarı |
| sv_aim Auto-Aim | Sadece Sniper Rifle ile otomatik nişan alma |
| give weapon_(silahadı) | ismini yazdığınız silahı verir |
| gl_zmax 0 | Duvarların içinden görün ve ateş edin |
| gl_zmax 3600 | Duvarları normal hale getirir |
| cl_forwardspeed 999 | İleriye hareket hızını arttırır |
| cl_backspeed 999 | Geriye hareket hızını arttırır |
| cl_sidespeed 999 | Yan adım hızını arttırır |



Bomba koyup kaçmak olmaz öyle. Gelin buraya.



Daikatana uzun zamandır beklenen bir oyundu.

## STAR WARS: DROID WORKS

"ENTER" tuşuna basın, kodlardan istediğinizi yazın ve tekrar [ENTER]'a basın. Bu kodların bazıları Options ekranından, bazıları da sadece görev sırasında yazılabiliyor.

| Kod | Sonuç |
|---|---|
| beem | Uçuş modu |
| gogo | Süper hız |
| mst3k | Tüm filmleri açar |
| somoney | Tüm görevleri açar |
| fitto | Tüm Droid parçaları |
| beefcake | Droid Power'ı tekrar doldurur |
| storm | Battery Power'ı tekrar doldurur |
| lockandload | Laser Gun |
| staying alive | Ölümsüzlük (God Mode) |
| danke | Ful sağlık |
| getem | Tüm eşyalar |
| tardis | Backspace ile birlikte 1-9 arası rakamlara basıp ışınlanın |

PCG



Yazın başlamasıyla herkesin rehavete kapıldığı bu günlerde bile mektuplarınızın yoğunluğunun azalmaması bizi sevindiriyor. Sorularınızı ve eleştirilerinizi bizimle paylaşmaya devam edin.

**PC GAMER TÜRKİYE - OKUR MEKTUPLARI KÖŞESİ:**
Adresimiz: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat: 4 Şişli-İstanbul E-Mail: mektup@pcgamer.com.tr



*Shadow man*'deki ses ve görüntü efektleri gerçekten etkileyici.

## Fifa 2000 Şifreleri

İyi Günler
*PC Gamer* hakikaten Türkiye'nin en kaliteli oyun dergisi.
Gelelim sorularıma:
1. *FİFA 2000*'de bazı şifreler sayesinde oyunun değiştirebildiğini duydum. Mesela yıldırım düşmesi veya oyuncuların ışık saçması gibi. Bunları sağlamak için hangi kelimeleri yazmalıyım?
2. Elimde "*Shadow Man*" adlı bir oyun var. Maalesef oyunun giriş kısmının ötesine geçemiyorum. Bir su birikintisinin içinde dolanıp zıplıyorum yalnızca. Bir sonraki kısma başlayamıyorum. Bu oyun hakkında kısaca ne yazabilirsiniz? Almakla iyi etmedim mi acaba? Oyunun geniş açıklamasını nerede bulabilirim?
3. "*Civilization*" ve "*Delta Force*" hakkında ne yazabilirsiniz? Sizce *Civilization* mı, *Age of Empires II* mi tercih edilmeli?

Saygılar sunar, başarılarınızın devamını dilerim.

**— Ahmet Ratip TURAN,** e-mail yoluyla

*Sevgili Ahmet,*
*1. Fifa 2000'de options menüsündeyken aşağıdakileri yazarsan karşısındakiler gerçekleşecektir.*
***BURNABY** EA Sports'un Kanada'daki ofisinin dışında bulunan sahada oynamanızı sağlar*
***DIZZY** Belirli aralıklarla uzaylılar oyuncuları kaçırırlar*
***HOOLIGAN** Bonus takımları seçebilirsiniz*
***LIGHTSOUT** Gece oynanan maçta oyuncular ve top parlayarak ışık verirler.*
***SIZZLE** Belirli aralıklarla bir oyuncuya yıldırım düşer*
***MOMONEY** Takımınız sonsuz banka hesabı olur*
*2. Shadow Man'in ilk kısmında ufak bir çatlakta bulunan Cadeaux'i yakaladıktan sonra koşarak suyun dışına çıkmalısın. Kuşların bulunduğu bölgeyi geçince ilerideki tünelden ilerlemen mümkün.*
*Ekim 99 sayısında incelediğimiz Shadow Man oyununa %74 puan vermiştik. Etkileyici grafikler, esaslı kötü adamlar ve akrobatik hareketler oyunun artıları olarak gösterilirken, tekrar dirilen yaratıkların can sıkıcı olması ve sniper görüntüsünün kullanışsızlığı eksiler olarak gösterilmiş. Sonuç olarak da saatlerce oynanabilecek olmasa da sık sık başvurulabilecek bir oyun olduğu belirtilmiş.*
*3. Civilization'ın devam oyunları ne yazık ki ilk oyunun ötesine geçemedi. Bazı yenilikler olsa da bunların pek başarılı ve üzerinde uğraşılmış şeyler olduğu söylenemez. Tabi ki kötü oyun değiller, ancak ilk oyunun başarısını yakalayamadılar.*
*Delta Force ise oldukça başarılı bir oyun. Kullanılan grafik motoru çözünürlüğü 800x600 ile sınırlasa da uzak arazi görüntüleri ancak bu şekilde elde edilebilirdi. Aksiyon yönü güçlü, silahlarıyla gerçekçi bir oyun. Ocak 99'daki incelemede verilen puan ise %89. Age of Empires II ile Civilization arasında bir tercih yapılma durumunda Age of Empires II seçilirse daha doğru bir seçim yapılmış olur.*

## İki Farklı Porsche

Öncelikle herkese selam,
1. Şu an piyasada nedense *Need For Speed 2000* ile *Need For Speed Porsche Unleashed* bulunuyor. Sizce hangisi gerçek. Bu arada ikinci CD artık neden verilmiyor?
2. Dergide incelemiş olduğunuz oyunları bulamıyoruz. O incelemeler ABD için mi yapılıyor? Gönül isterdi ki dergide incelenen oyunları hemen temin edebilelim. Bir de bence incelemelere verilen puanlar düşük.
3. Sim köşesinde uçak kullanmak hakkında bilgi verilmesi iyi olurdu.

**—Ercüment Bozdemir,** e-mail yoluyla

*Sevgili Ercüment,*
*1. Need For Speed Porsche 2000 oyunun Avrupa'daki adı. Aral İthalat'in ülkemize getirmiş olduğu orijinal oyunun adı NFS Porsche 2000 olarak geçiyor. Porsche Unleashed ise Need For Speed'in Amerika'da piyasaya sürülen versiyonunun adı. Bu iki sürüm arasında isimlerinden başka hiçbir fark bulunmuyor. Belli bir süreden beri ikinci CD'de verdiğimiz programları demo CD'mize eklemiş durumdayız. Böylece okularımız tek CD'de hem oyun demolarına hem de bu programlara ulaşmış oluyorlar. Gelen tepkilerden anladığımız kadarıyla okurlarımızın birçoğu bu durum memnuniyetle karşılıyor.*
*2. Birçok oyunun orijinalini ülkemizde bulmak gerçekten zor. Ancak kopya CD'leri birçok bilgisayarcıda bulmak mümkün. Tabi bunların düzenli bir dağıtımı yapılmadığı için kesin bir yer verilemiyor. O kadar ki bazı okurlarımız Half-Life bulamadıklarını söylüyorlar. Bu durumda yapılabilecek en iyi şey bulamadığın oyunları bilgisayarcıların yoğun olduğu bölgelerde aramak.*
*3. Sim köşesiyle ilgili önerini dikkate almaya çalışacağız. Ancak bu çok detaylı bir konu olduğundan üzerinde biraz çalışma yapmamız gerekiyor. Önerin için teşekkürler.*


*Alone in the Dark 4*'teki bu ev gerçekten ürkütücü.

## AvP Hileleri

Selam *PC Gamer* çalışanları,
Bu size ikinci mail'im. Sizi okumaktan zevk alıyorum. İnsanı sıkmıyorsunuz. Dilerim hep aynı kalitede devam edersiniz.
Şimdi soru zamanı:
1. *Half-Life 2* ne zaman piyasada? Bu konuda bilginiz var mı? Yoksa da olunca bize haber verir misiniz?
2. *Soldier of Fortune* incelemesi ne zaman?
3. *Aliens vs. Predator* hilelerini (özellikle marine hilesini) verir misiniz?
4-*Alone in Dark 4* ne zaman piyasada olur?
Sorularım şimdilik bu kadar.Yayın hayatınızda başarılar dileğimle...

**— Ahmet Ağaoğlu,** e-mail yoluyla

*Sevgili Ahmet,*
*1. Half-Life 2 için şu anda herhangi bir tarih verilmiyor. Bu konuyla ilgili bilgiler elde ettiğimiz zaman ilk fırsatta okurlarımız tabi ki bilgilendireceğiz.*
*2. Haziran sayımızda Soldier of Fortune incelemesini bulabilirsin.*
*3. Hileleri çalıştırmak için başlat menüsündeki çalıştırdan oyunun exe dosyasını seçmelisin öncelikle. Daha sonra buradaki komut satırının sonuna -debug yazıp enter tuşuna basarak oyunu çalıştırabilirsin. örnek: C:\avp\avp.exe -debug*
*Oyun başlayınca " tuşuna basarak açılan konsola aşağıdakileri yazman yeterli.*

| | |
|---|---|
| ***FREAKOFTHEUNIVERSE*** | *Marine için ölümsüzlük* |
| ***GIVEALLWEAPONS*** | *bütün silahlar ve mermiler* |
| ***OBSERVER*** | *düşmanlara görünmez olunur* |
| ***LISTCMD*** | *hile komutlarını listeler* |

*4. Dergiyi hazırladığımız sıralarda Alone in the Dark 4'ün Haziran ayı içinde piyasaya sürüleceği ifade edilmişti. Birçok adventure hastası bu oyunu merakla bekliyordu. Bakalım umduklarını bulabilecekler mi?*

## OpenGL Sorunları

*PC Gamer* çalışanlarına selam,
Sizden benim bilgisayarımda oluşan bir sorundan dolayı yardım isteyeceğim. Lafı uzatmadan sorunuma geçeyim.
1. Bende Voodoo2 Banshee 16MB ekran kartı var ve oyunları fena göstermiyor. Ama *Quake III Arena*'yı yüklüyorum oyun açılmıyor, çünkü OpenGL istiyor. *Quake*'de OpenGL'i yüklüyorum, ama bu sefer de bilgisayar normal kipte çalışmıyor da güvenli kipte çalışıyor. Güvenli kipte çalıştırıyorum ama ekrana (................. ayarlarınız calışmıyor) yazısı çıkıyor. O zaman da OpenGL'i sildim ve Voodoo2 Banshee'yi tekrar yükledim. Böylece herşey eski halini aldı. Ancak bu sefer de bilgisayarın her açılışında ekranda sonnicm.dll dosyasının bulunamadığını yazdıyor. Bu hata mesajını nasıl düzeltebilirim? Aslında ekran kartım ile OpenGL çalışıyordu, yani *Quake III Arena*'yı oynayabiliyordum Üç gün önce bilgisayarıma format attırdıktan sonra herşey bu hale geldi. Yani ekran kartımla OpenGL uyumsuzluk gösterdi. Bunu nasıl düzeltebilirim?
2. Ben sizin Nisan ayında verdiginiz Q3 Radiant ve WorldCraft programlarıyla oyun haritası yaptım. Bunları *Quake III Arena* ve *Half-Life* oyunlarına nasıl yükleyebilirim?

**— Onur,** e-mail yoluyla

*Merhaba Onur,*
*1. Öncelikle şunu söylemeliyiz ki Voodoo2 Banshee'ler ömürlerini tamamlamak üzereler. Hemen olmasa da yakın zamanda bir ekran kartı değişikliğine gitmek zorunda kalabilirsin. Sorununun çözümüne gelince: Voodoo2 Banshee'lerin OpenGL desteği zaten son derece sınırlı. Quake III CD'sindeki MiniGL sürücülerini kurman ve tabi ki Banshee'nin en son sürücülerini de indirmen gerekmekte. Bu işlemler oyunun çalışmasındaki problemleri ortadan kaldıracaktır. Kayıp dll dosyası için ise inan hiçbir çözüm yok. Bu mesajı aldığın andan itibaren geriye doğru en son sildiğin programlardan birinin sildiği bir dll olabilir. Bunun için o programı yeniden kurmalısın. Scandisk (tam olarak!) yapman da bir ihtimal sorunu çözebilir.*
*2. Yaptığın haritayı Quake III Arena altındaki baseq3 klasörünün içine kopyaladıktan sonra oynayabilirsin. Eğer oyunun ana menüsünde bu haritayı göremiyorsan konsol komutu olarak "/map harita ismi" girmelisin. Bu arada konsol ilk açıldığında çıkan " işaretini silmeyi de unutma. WorldCraft'ta ise yaptığın haritayı WorlCraft içinden F9 ile oyuna export edebilirsin.*

## Cevaplanan Mektuplar

Selam mükemmel dergiciler,
Bu size üçüncü mail'im. Size gene sorularım var tabi ki, ama önce derginizi övmek istiyorum. Ben bazen ayda 2 dergi alıyorum. Bir gün başka bir bilgisayar dergisi aldım ve ona da mail attım. Değil dergisinde yayınlamak, cevaplamak zahmetini bile göstermedi. Bu olay derginizi benim için daha değerli yaptı. Benim bir tavsiyem var. Bence derginizin bir bölümünü de Internet için ayırın, yeni siteler vs. Bir de sizden büyük bir isteğim olacak. Ben de herkes gibi bir *The Sims* hastasıyım, ama İngilizcem de kıt olduğu için Net sayfasına üye olamadım. Siz bana bir üye adı ve password verir misiniz veya CD'nizde *The Sims* için bir bölüm ayırıp oraya yeni objeleri vs. koyar mısınız? Şimdi de sorularıma geçiyorum:
1. *The Sims* yaratıcıları devam oyunu yapıyormuş doğru mu?


Yılın oyunu Homeworld birçok kişiye sıkıcı gelebilir.

2. Ansiklopedi gibi, Internet'te sözcüklerin anlamını bulabileceğim bir site var mı?
3. Sizin Internet'te Türkçe siteniz ne zaman açılacak?
4. Bilgisayarcıya uğradığımda *Euro 2000*'i gördüm, ama bilgisayarcı "O Almanca sürümü, İngilizce sürümü daha çıkmadı" dedi. Doğru mu?
5. Sizce dünyanın en zevkli ve en zevksiz oyunları hangileri?
Sorularım bitmiştir. Mail'imi derginizde yayınlamanızı umarım.

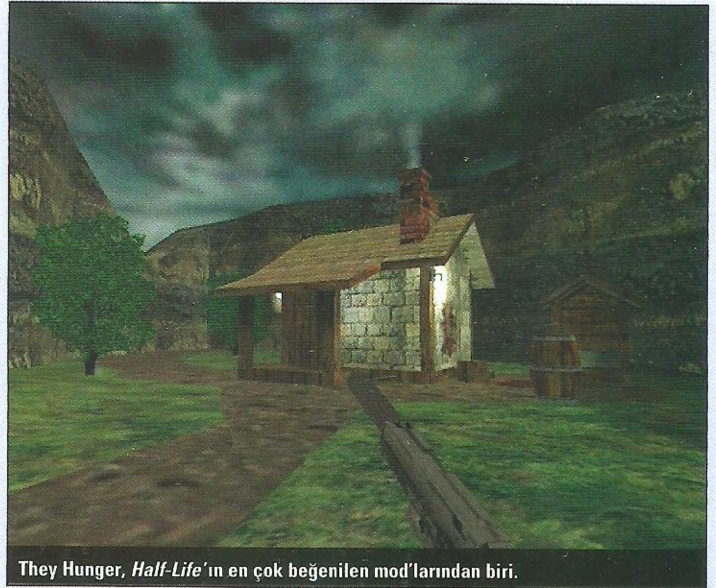
**—Oğulcan Türker,** e-mail yoluyla

*Sevgili Oğulcan,*
*Övgülerine layık olabiliyorsak ne mutlu bize. Bütün mail'lere cevap vermekteki amacımız aramızdaki iletişimi en iyi şekilde sağlamak ve sizlere elimizden geldiğince yardımcı olabilmek. Dergimizde Internet'le ilgili bir bölüm hazırlamayı düşünüyoruz, ancak üzerinde biraz daha çalışma yapmamız gerekiyor. Bu arada üzgünüz ama yayın politikamız gereği üye adı ve password gibi bilgileri veremiyoruz. Ancak söz veremememekle birlikte objeleri CD'mize eklemeye çalışacağız. İşte sorularına aradığın cevaplar:*
*1. Bu konuda şimdilik bir bilgi edinmiş değiliz. Ancak The Sims gibi bir oyunun devamının yapılmamasının söz konusu olacağını düşünmüyoruz.*
*2. Tam olarak ilgilendiğimiz bir alan değil ama www.dictionary.com sana yardımcı olacaktır.*
*3. Türkçe Internet sitemizin gecikmesindeki en büyük sebep, tam anlamıyla yeterli kaliteye sahip bir site oluşturmak için gösterdiğimiz çabaların yoğunluğundan kaynaklanıyor. Ama inanın elimizden geleni yapıyoruz.*
*4. Euro 2000'in kurulumundan sonra Almanca açılabiliyor. Ancak options menüsünden oyunun dilini İngilizce yapmak mümkün.*
*5. Böyle bir soruya cevap vermek oldukça zor. Sonuçta herkesin zevkleri biribirinden farklı olabilir. Bu durumda en iyi ve en kötü oyunlar kişiye göre değişir.*

## Çeşitli...

Öncelikle tüm herkese selamlar. Özellikle de derginizin yazar kadrosu ve editörlerine. Böyle başarılı bir dergi çıkarttıkları için onları yürekten kutluyorum. Sorularıma geçmeden önce birkaç şey yazmak istiyorum. Ülkemizde bilgisayar sektörü her geçen gün ilerliyor. Piyasada bir sürü dergi var. Internet'te site sayısı az ve güncellenme süreleri çok uzun. Benim de yazarlık yaptığım güzel bir Türkçe oyun sitesi var: *www.trgamer.com*. Siteyi buraya yazmamın amacı büyük bir oyun sever kitlesinin Türkiye'de hala iyi bir oyun sitesinin olmadığını düşünmesidir. Şimdi sorularıma geçiyorum:
1. *Tomb Raider 6* çıkar mı?
2. *Monkey Island 4* ne zaman çıkar?
3. Sizce Gameboy Color güzel ve kullanışlı bir cihaz mı?
4. Bleem'in Dreamcast versiyonu çıkacakmış. Bu doğru mu?
5. Neden derginizde bir site tanıtma bölümü açmıyorsunuz?
Bu sorularımı cevaplarsanız sevinirim. Size başarılar...

**—Erdinç İyikul,** e-mail yoluyla


They Hunger, *Half-Life*'ın en çok beğenilen mod'larından biri.

*Sevgili Erdinç,*
*Yerli web sitelerini zaman zaman takip ediyoruz. www.trgamer.com sitesi de bunların içinde titiz çalışan ve işine özen gösteren sitelerden biri. Bu alandaki çalışmalarınızda başarılar diliyoruz.*
*1. En son Tomb Raider: The Lost Artifact'in piyasaya çıktığını hepimiz biliyoruz. Ancak Tomb Raider için yeni bir oyunun hazırlandığı haberini aldık. Bu yıl sonu için hazırlanan oyun hakkında şimdilik bir bilgi verilmiyor.*
*2. Escape From Monkey Island için belirlenen çıkış tarihi Sonbahar aylarına denk geliyor. Ümidimiz sonunun Diablo II'ye benzeyip tekrar tekrar ertelenmemesi.*
*3. Gameboy'ların en büyük özelliği taşınabilir olması. Bu sebepten oldukça kullanışlı cihazlar. Oyunlarının kapasitesi sınırlı olsa da yolculuklarda can sıkıntısı için birebir.*
*4. PlayStation oyunlarının Dreamcast'lerde oynanabilmesi için Bleem'in değişik versiyonunun piyasaya çıkacağı hatta çıktığı doğru. Tabi önemli olan nasıl bir performans elde edileceği.*
*5. Dergide Internet'le ilgili bir bölüm oluşturmayı düşünüyoruz. Ancak ağırlık vereceğimiz konular ve içerik konusunda biraz çalışmamız gerekiyor. Önerin için teşekkürler.*


*Escape from Monkey Island*'ın bekleyeni çok.

## Mod Yapımı

Hepinize selamlar,
Sizlere WorldCraft programı hakkında birkaç sorum olacaktı. Ama sormadan önce şunu söyleyeyim, bu programı öğreten site İngilizce olduğundan tahmin edersiniz ki İngilizce bilmeyenler fazla bir şey anlamıyorlar. Bu konuda bizlere yardımcı olabileceğinizi düşünüyorum. Ayrıca isteklerimi çoğul olarak soruyorum, çünkü benim durumumda olan birçok kişi bulunmaktadır. Sorularıma gelince birinci olarak bu sitedeki yazıları derginizde Türkçe'leştirerek anlatmanız mümkün mü? İkinci soruma gelince mesela *Opposing Force, Half-Life* oyununun bir mod'u oluyor. Bu mod'a yeni silahlar ve yeni insan tipleri dahil edilmiş. WorldCraft programına benim yapacağım insan veya silah modellerini nereden ekleyeceğim? Ayrıca Internet'ten edindiğim bilgiye göre model,duvar kağıdı veya spray yapan programlar bulunuyor. Peki benim silah modeli yapabileceğim bir program bulunuyor mu? Yoksa silah modellemesi bundan sonra Basic gibi programlarda kod yazma işine mi giriyor? Yayın hayatınızda başarılar.

Bizleri bu işe heveslendiren siz oldunuz simdi sorularımıza da katlanacaksınız.

**—Mehmet Bal,** e-mail yoluyla

*Sevgili Mehmet,*
*WorldCraft kullanım dosyalarını Türkçe'leştirme konusundaki isteğini söz verememekle birlikte yerine getirmeye çalışacağız. Bunun için dergimizde uygun bir bölüm oluşturmayı düşünüyoruz.*
*Opposing Force, Half-Life'ın bir modu değildi. Bir genişleme paketi ya da daha çok bir devam oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü oyun Sierra'nın kendi programcıları tarafından hazırlandı ve uzunluğu da bir mod'dan daha fazla. Mod olarak ise Counterstrike, They Hunger ya da USS DarkStar gibi çalışmaları sayabiliriz. Bu mod'larda Opposing Force'daki kadar büyük değişiklikler olmasa da birçok yenilik bulmak mümkün.*
*Bu arada http://halflife.gamedesign.net/ adresinde bulunan Half-Life Model Viewer ve SprView gibi programlar model ve silah yapımı konusunda birçok kolaylık ve olanak sağladığından oldukça yardımcı olacaktır.*
*Sizlere her konuda elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyoruz. Bu bizi sıkmıyor, aksine işimize daha çok bağlanmamızı sağlıyor.*

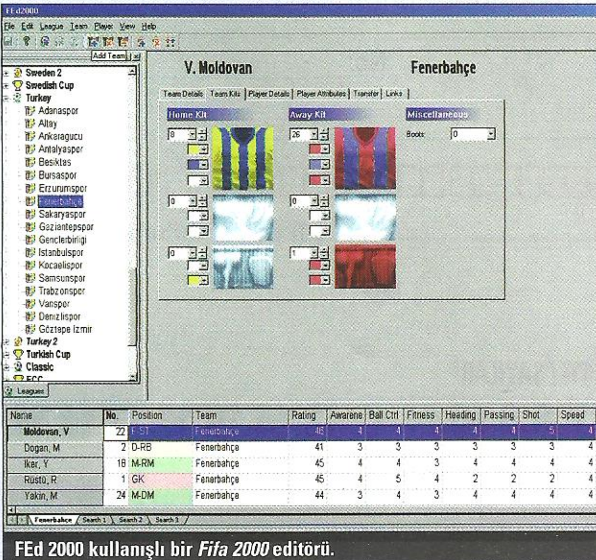

*StarCraft*'ta ilginç karakterler vardı.

## Bazı Oyunlar Bulunmuyor

Merhaba,
Derginizi zevkle okuduğu belirtmeliyim. Size birkaç sorum olacak.
1. Jet-skiyle ilgili bildiğiniz bir oyun varsa söyleyebilir misiniz (yeni ve grafik açısından da iyi olmalı)?
2. *Airline Tycoon*'u hiçbir yerde bulamıyorum. Nerede bulabileceğimi söylerseniz sevinirim.
3. İstediğim her türlü oyunu satın alabilecegim bir Internet sitesi var mı (yabancı veya Türk farketmez)?
Yardımlarınız icin şimdiden teşekkür ederim.

**—Mehmet Bal,** e-mail yoluyla

*SSevgili Tarık,*
*1. Şu aralar bildiğimiz kadarıyla yeni ve kaliteli bir jetski oyunu bulunmuyor ne yazık ki. Ancak dergimizde her türlü oyuna mümkün olduğunca yer vermeye çalıştığımızdan bu tür bir oyun çıktığında onun da incelemesini gerçekleştireceğimizden emin olabilirsin.*
*2. Airline Tycoon ülkemize orijinal olarak gelmediğinden tam olarak nerede bulunabileceği konusunda bir yorum yapmak mümkün olmuyor. Ancak bilgisayarcıların yoğunlaştığı semtlerde satılma ihtimalinin daha yüksek olduğunu belirtelim.*
*3. Internet üzerinde oyun satışı yapan sitelerin içinde www.cdaccess.com geniş oyun arşiviyle ön plana çıkıyor. İstediğin oyunların birçoğunu bulabileceğini tahmin ediyoruz.*



FEd 2000 kullanışlı bir *Fifa 2000* editörü.

## FEd2000

Merhaba
Ben fanatik bir okuyucunuzum. Öncelikle çok iyi bir dergi yaptığınızı belirtmek istiyorum.Bu arada birşey öğrenmek istiyorum. Cem Sinanoğlu'nun yazdığı yazıda FEd2000'in özellikleri arasında lig çıkarma ya da ekleme olduğunu okudum. Ancak bu işlemi yapamadım. Bir de *Fifa 2000* için download adresleri verilmişti. Ancak bu adresten download ettiğim dosyaları oyunun içinde kullanamıyorum. Açıklık getirirseniz sevinirim. Şimdiden teşekkürler..

**—Cenk Hamamcı,** e-mail yoluyla

*Sevgili Cenk,*
*FEd2000 programının menüsünde bulunan add league, add team ve add player kısayol tuşları aracılığıyla oyuna kolaylıkla yeni lig, takım ve oyuncular ekleyebilirsin. Programın menüleri oldukça kullanışlı ve kolay.*
*Download ettiğin Fifa 2000 dosyalarının içinde bir read me dosyası vardır. Burada dosyaların nereye konulacağı konusunda bilgi bulabilirsin. Örneğin çimler ya da reklam panolarının Data/enviro klasörünün altına yerleştirilmesi yeterli.*

## Küçük Sorular

Merhaba değerli *PC Gamer Türkiye* çalışanları. Şu anda "yine mi bu" diyor olabilirsiniz, bu gayet doğal. Sizlere küçük sorularım var.
1. *Diablo II* ne zaman çıkacak?
2. Kaç CD olacak?
3. *StarCraft* unutuldu mu?
4. *StarCraft II* diye bir proje var mı?
5. Fiyatınız ne zaman TL olarak sabit kalacak? Sevgiler,

**—Gürsoy Uysal,** e-mail yoluyla

*Sevgili Gürsoy,*
*Okurlarımızdan gelen mektuplardan sıkılmamız söz konusu olamaz. Aksine sizlere yardımcı olabilmek ve hakkımızdaki düşüncelerinizi öğrenebilmek bizi mutlu ediyor. Mektuplarınız sayesinde hatalarımızı en kısa zamanda görüyor ve bunları düzeltmeye çalışıyoruz.*
*1. Diablo II için bildirilen son çıkış tarihi Temmuz ayı. Tabii ki bütün isteğimiz başka bir ertelemenin daha yaşanmaması.*
*2. Kesin bir rakam bildirilmese de Diablo II'nin 3 CD olacağı yönünde söylentiler dolaşıyor.*
*3. Blizzard hepimizin bildiği gibi son olarak StarCraft Battle Chest'i çıkarttı. Ancak bu yeni bir oyun değil. Sadece StarCraft ve Brood War'u içeren bir set.*
*4. Şu anda StarCraft II adlı bir proje konusunda bilgi edinmiş değiliz. Ancak Blizzard'ın bu kadar sevilen bir oyunun devamını getireceğine inanıyoruz.*
*5. Reklam gelirlerimiz konusundaki planlarımız gerçekleştiğinde fiyatımızın daha makul bir düzeyde olacağını söyleyebiliriz. Bu konuda sizlerden biraz sabır ve anlayış bekliyoruz.*

Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim

# PC GAMER TÜRKİYE




## PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

# 2.750.000 TL karşılığı

**dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.**

Adı / Soyadı :

Firma :

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan.......................................................TL. alınız

Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT: □□/□□

Banka hesabınıza.......................................................TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

**İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR:**

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

**Banka hesap numarası:**
Yapı Kredi Bankası,
Şişli Şubesi 20511-2


**PC GAMER-Türkiye**
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260
Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85

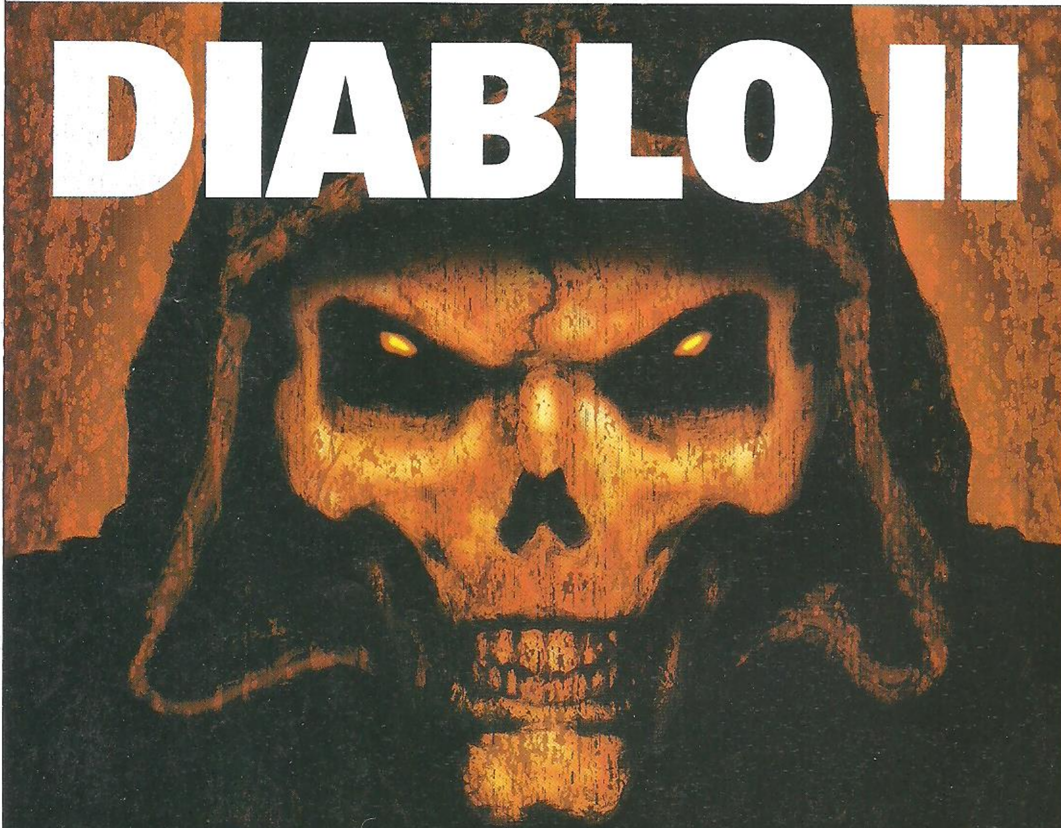
# Reklam & Ürün İndeksi

| FİRMA | ÜRÜN | SAYFA | TELEFON |
|---|---|---|---|
| **Reklam** | | | |
| ACER | ACER-VERİTON | 17 | 0216 317 96 50 |
| ARAL | SHOGUN | A.K | 0212 659 26 73 |
| ARAL | EURO 2000 | 47 | 0212 659 26 73 |
| BSA | MANŞET | 119 | 0212 272 22 39 |
| CRAZY | STREETWEAR | 55 | 0212 292 97 51 |
| ÇİZGİ ELEKT. | GE-FORCE 256 | 33 | 0212 211 30 57 |
| ECZACIBAŞI | EGOS | 21 | 0212 284 47 84 |
| EGEMEN BİLG. | SİSTEM VE OEM FİYATLARI | 91 | 0216 414 17 10 |
| EKSEN BİLG. | OEM-SİSTEM FİYATLARI | 04.May | 0216 418 94 55 |
| UNILEVER | LIPTON ICE TEA | 41 | 0216 463 90 00 |
| MAKSIMUM PC | ONLİNE ALIŞVERİŞ | 63-65-67-69-71-73-75-77-79-81- | 0 212 219 19 40 |
| MİCROSOFT | YARIŞMAK KANINIZDA VAR | 13 | 0212 258 59 98 |
| MİLLİYET | EMLAK VE ELEMAN İLANLARI | A.K.İ | 0212 505 67 11 |
| ODYSSEY ENT. | ARCATERA | 48 | 0 212 233 10 50 |
| ODYSSEY ENT. | THEOCRACY | 38 | 0 212 233 10 50 |
| ODYSSEY ENT. | SHADOW COMPANY | 109 | 0 212 233 10 50 |
| ODYSSEY ENT. | FWM 2000 | 44 | 0 212 233 10 50 |
| ODYSSEY ENT. | SUZUKI | 31-56 | 0 212 233 10 50 |
| PHILIPS | WEB CAMERA | 9 | 0212 217 29 24 |
| SETA | CD PRODUCTION | 99 | 0216 464 43 76 |
| TRUNET | İNTERNET KAMPANYASI | Ö.K.İ -1 | 0212 327 79 77 |
| **İNCELEME** | | | |
| BOĞAZİÇİ | SAITEK X36 | 102 | (0212) 217 29 29 |
| GENPACOM | NEC MULTISYNC LCD1525V | 98 | (0212) 320 10 50 |
| MULTIMEDYA | CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE2 GTS | 94 | (0212) 216 45 68 |
| MULTIMEDYA | CREATIVE 52X INFRA | 101 | (0212) 216 45 68 |
| MULTIMEDYA | DIAMOND/S3 MONSTER SOUND MX 400 | 101 | (0212) 216 45 68 |
| MULTIMEDYA | PROLINK PIXELVIEW PLAYTV PRO | 102 | (0212) 216 45 68 |
| TELLİOĞLU | PROMEDIA GEFORCE 256 | 95 | (0212) 213 34 40 |
| UFOTEK | ALTEC LANSING ADA880 | 97 | (0212) 274 56 60 |
| UFOTEK | GUILLEMOT RACING WHEEL | 100 | (0212) 274 56 60 |
| UFOTEK | RICOH MP9060A-DP | 96 | (0212) 274 56 60 |

# GELECEK SAYI

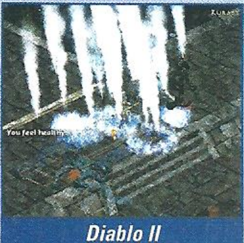
23. sayımız 30 Temmuz'da Bayinizde...

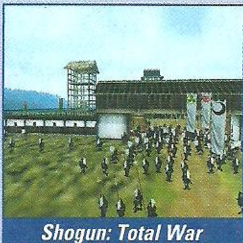
***Diablo II*** **ile ilgili bilmek istediğiniz herşey, incelemesinden stratejisine kadar önümüzdeki sayının konusu. Bu muhteşem oyun dışında çok sayıda haber, bir çok beklenen oyunun derinlemesine incelemesinide önümüzdeki sayıda bulabilirsiniz. Ayrıca daha geniş içeriğe sahip "vurgun" sayfalarını gerçekten beğeneceksiniz.**

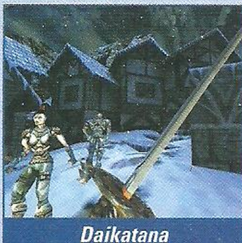



*Efsane en sonunda geldi! Artık hepimizde "sosyal yaşam" diye bir kavram kalmayacak. Eskisinden çok daha büyük bir alanda, daha çok düşman, daha ölümcül silahlar, gelişmiş grafikler ve yepyeni oyun tekniğiyle Diablo II bilgisayarlarımızı kelimenin tam anlamıyla istila edecek.*

## ARTI... GELECEK SAYIMIZDAKİ YENİ İNCELEMELER:


Diablo II


Shogun: Total War


Daikatana


Codename Eagle

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

TEMMUZ 2000

HİT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

GENEL KOORDİNATÖR
Gülser Şimşek

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Burak Akmenek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu

GRAFİK TASARIM
Mithat Balkaya • Oğuz Taşdan

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Mert Güner • Timur Erbil
Cüneyt Halu • Ersin Erenözlü
Ümit Öncel • Ahmet Bakioğlu
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya
Mehmet Günal • Uğur Uludağ

REKLAM
Gülcan Tosun • Firuze Kaymaz • Nil Günal

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik / 0212.260 41 68

BASKI / CİLT
Me-Pa A.Ş. / 0212.270 63 64

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HİT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr